

HKABC
ABC
第一份由日本遊戲生產商直接支持的電視遊戲雙周刊
1999年2月13日
94
遊戲誌
GAME PLAYERS
MAGAZINE
FINAL FANTASY VIII
ファイナルファンタジーVIII
FFVIII攻略START!
過年遊戲有乜好玩？
新㊣頭油器全盒
遊戲
Dreamcast三大新配件全面睇
GAMEBOY都有得玩《櫻大戰》
遊戲誌總動員*#廢^_^話!"連篇
魔劍X、女神異聞錄2最新畫面
N64惡魔城西洋趣味
PlayStation黑馬《FAVORITE DEAR》
兩大附錄
隨書附送・不另收費
有聲有畫
互動遊戲誌迎春VCD
動戲名物
PLAYERS ZONE VOL.13
梦回三国扫描
每本港幣35元
SILENT HILL恐怖震慄直迫生化危機
人民币¥29.90
© 1999 SQUARE CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA



SHOCK Cobra

小巧設計功能盡掌握

NORMAL模式同時對應SONY PlayStation
及SEGA SATURN VIRTUA GUN、GUNCON
模式對應NAMCO GUNCON

各大遊戲機商店熱賣中!!

快捷上彈功能遊戲時
更加方便有趣

名槍在手



Judge Dredd IV

腳踏＋瞄準，射擊百發中



超勁震動毋需電池
全面功能助你百發百中

- ◆備有手動上彈掣，方便快速上彈
- ◆三段速度自動上彈
- ◆二段速度自動射擊
- ◆自動上彈數量隨意設定（一至十五發）
- ◆槍身左右各功能鍵，方便各類型玩家
- ◆震動功能隨意開關
- ◆獨有逐發脈沖式震動，真槍射擊感覺傳神

總代理：嘉榮（國際）電子有限公司
九龍深水埗福華街177D地下（麥當奴對面）
電話：2728 2687／2728 9231
傳真：2728 9331
KA WING (INTERNATIONAL)CO. LTD.
Add: 177D G/F, FUK WA ST.,
SHAM SHUI PO, KOWLOON,
HONG KONG.

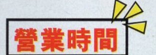
一個屬於年青人嘅年宵攤位

遊戲誌年宵專賣店

維園登場!!



遊戲誌年宵專賣店



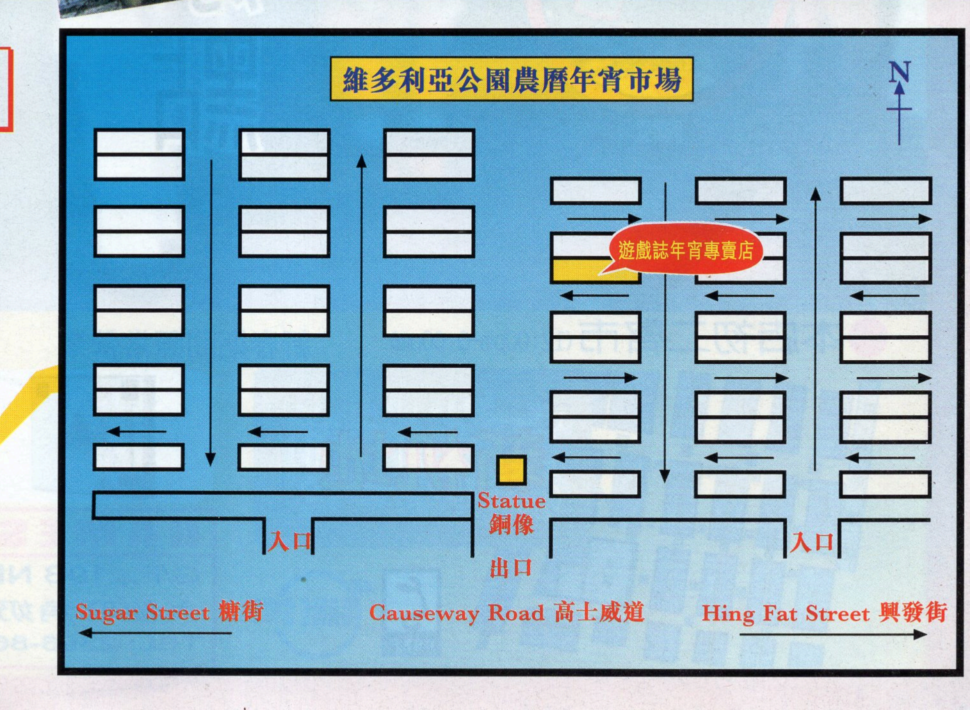
2月10—13日　下午2:00至午夜12:00

2月14及15日　下午2:00至凌晨 2:00

攤位地點

維多利亞公園年宵市場159及160攤位

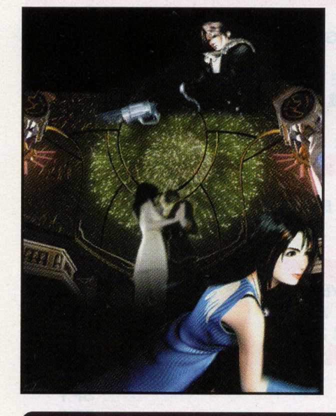
1999年2月10日至15日
維園年宵市場營業



GAME PLAYERS 遊戲誌 MAGAZINE 梦回三国扫描

第九十四號 目錄

遊戲索引（以遊戲性質及筆劃排序）



過年打機好主意

遊戲誌全員玩嘢大特集

新 GAME 介紹

攻略一族

玩家特區

遊戲誌附錄

隨書附送 不另收費

附錄1：有聲有畫分外傳神
互動遊戲誌迎春 VCD

附錄2：專業捽碟盤為你試
PLAYERS ZONE VOL.12

◆出版／CINEASTE INTERNATIONAL LTD.
地址／香港灣仔駱克道 33 號中央廣場 7 樓
電話／2380-2223　傳真／2866-2618
◆責任編輯／米奇
◆編輯部／JAMES WONG、FUKUDA、赤目黑龍、小健健、KOTARO、山寺良牙、AGENT X、MS、積奇、非洲、古拉拉_B、天草四郎時貞、怪傑
◆特約筆者／HAJIME、超音潛艇、仁魂
◆封面設計／子濃
◆美術部／子濃、SING、ANDY LEUNG、KEN、JOAN
◆對日聯絡及市場發展／畑山哲哉
◆廣告部／吳學智 ATUS NG　電話：2511-8208
◆電腦分色／御印堂有限公司、EPS PRODUCTION LTD.、RED STAR GRAPHIC PRINTING.
◆印刷／凸版印刷（香港）有限公司
地址：新界元朗工業邨福宏街一號凸版印刷中心
◆發行／德強記書報社
地址：九龍長沙灣通州西街 1064-66 地下 B 座
電話：2720-8888

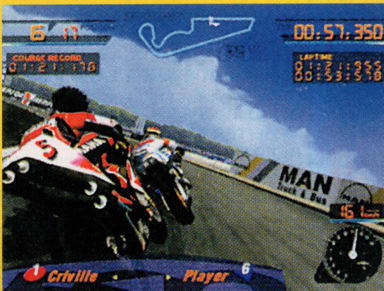


BY：JAMES、米奇、古拉拉_B、福田

AOU EXPO 主要參展作品一覽

2月17~19日期間，日本千葉的幕張展覽場會舉行新一屆「AOU 1999 EXPO」，以下便是各廠商將會在場內展出的主要作品一覽：







ATLUS	
BUST A MOVE	ACT
SNK	
餓狼傳說 WILD AMBITION	格鬥
GAUNTLET LEGENDS	ACT
HYDRO THUNDER	RAC
WAR	ACT
ROAD BURNERS	RAC
NBA ON NBC	SPT
RADICAL BUYER'S	RAC
KANEKO	
GALS PANIC S2	PUZ
CAPCOM	
STREET FIGHTER III 3rd strike FIGHT FOR THE FUTURE	格鬥
GIGA WING	STG
POWER STONE	ACT
KONAMI	
beatmania II DX	ACT
GUITAR FREAKS	ACT
beatmania COMPLETE MIX	ACT
Dance Dance Revolution 2nd MIX	ACT
THRILL DRIVE	RAC
SAMMY	
GUILTY GEAR 2（暫名）	ACT
JALECO	
VJ	ACT
SEGA	
CRAZY TAXI	RAC
ZOMBIE REVENGE	ACT
RING OUT 4 × 4	ACT
對戰 PUZ CRUDE STONE	PUZ
STREET 王決定戰	QUZ
FLASH BEAT	ACT
FLASH SOCCER	SPT
TAITO	
BATTLE GEAR	RAC
SUPER PUZZLE BUBBLE	PUZ
RC SIMULATOR	RAC
炎之太空侵略者	STG
TECMO	
LOGIC PRO ADVENTURE	ACT
DEAD OR ALIVE 2	格鬥
GALLOP RACER 3	RAC
NAMCO	
GP 500	RAC
ANGLER KING	SPT
BALANCE TRY	ETC
FINAL FURLONG	RAC
GUNBURREL	STG
戀愛 QUIZ 高校天使	QUZ
VISCO	
VARIANT SCHWANEER	STG
SUPER REAL 麻雀 VS	TAB
五月陣戰 3	TAB

DC公布大量新配件

在最近一輪新作相繼推出後，關於DC的消息仍然是不斷出現，剛剛SEGA便公布了兩件DC用的新配件，分別是用於槍擊遊戲的槍擊控制器及釣魚遊戲專用的手桿控制器。

手槍控制器的設計相當特別，在槍柄之上設有十字掣，相信是為實際需要而設，亦即是說DC的槍擊遊戲有可能需要一邊移動一邊攻擊……這控制器預定於3月25日推出，價格未定，而首個對應的遊戲則應該會是「THE HOUSE OF THE DEAD 2」。

接下來介紹的釣魚專用手掣，感覺上和PS最近推出了的那支差不多，同樣是會以振動效果製造真實感，發售日未定，價格則預定為5800日圓，至於第一個對應遊戲則應會是「GETBASS」。

第三個專用控制器雖然並非是SEGA出品，但ASCII的出品相信亦已經是信心的保證吧，這控制器並無特定專用的作品，價格則為7600日圓，預計3月下旬發售。





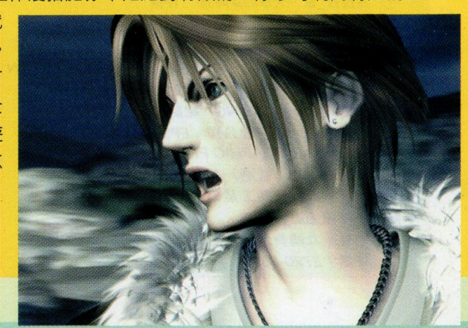
SONY幫改版PS從良玩《FF VIII》？

假如你經常有留意遊戲新聞的話，或許會知道早陣子PS的《POPOGUE》原裝遊戲會拒絕被曾改裝的主機開動的新聞，由於有不少人預計《FF VIII》也會有同一情況出現，擔心買GAME後回家玩不得，顯得非常擔心。

「我們歡迎各位買了改裝機的用家將你的PS拿到我們那裏，我們可為你除去那加裝的晶片、令你可以玩到原裝的《FF VIII》。」(SCEH)

這實在是一個不錯的消息，因為除了極少數SCEH直系專門店外，大部份市面上的PS機均是已改了機的，本來只要不玩翻版就沒有所謂，但若然只因為在不知情的情況下買了改機而玩不到原裝GAME，那麼便似乎有點不值了。

不過，據知這種保護措施亦不是絕對有效的，除了可利用特定的金手指碼來解破外，就如上次《POPOGUE》一樣，翻版商人是有能力將整個保護完全除去的……到底在遊戲實際推出後會是怎樣的情況呢？



入交社長提出櫻大戰移植GB條件

在最近2/19日號的日本遊戲雜誌「週刊FAMI通」內，刊出了一篇有關「《櫻大戰》會於GAMEBOY COLOR推出」的文章，事後世嘉的入交昭一郎社長平有地馬上在SEGA的官方網頁內作出回應。

入交社長承認發放這消息的香山哲的確是曾提出過想在GAMEBOY COLOR推出《櫻大戰》的提案，但SEGA當時亦提出了一個條件，表示「必須將GAMEBOY COLOR及DREAMCAST連接起來」，還表示香山哲既然已發表《櫻大戰》的GAMEBOY COLOR版本，相信是已答應這條件吧……



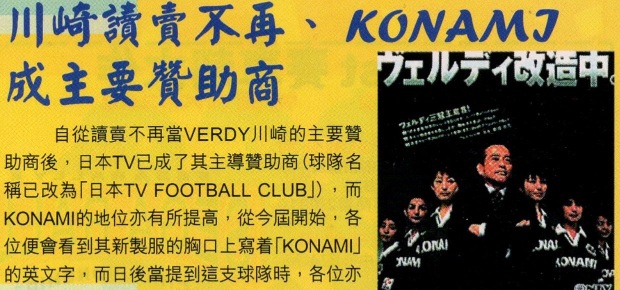
設計圖片

假如可以實現的話，這的確是一個令人意想不到的消息，以現時GAMEBOY在全世界的總銷量來看，若能與DC連接起來的話，對DC的前景實在會有很大幫助，然而任天堂亦是有悠久歷史的遊戲機生產商，到底又會否為了一個遊戲而開放自己的市場？期待會有進一步的消息。

《少年街霸3》進軍SEGA系主機！

剛剛已於PS上推出的CAPCOM格鬥遊戲作品《少年街霸3》，剛剛已宣布會推出DC及SS版，其中DC版會盡量保留PS版豐富的原創模式及新增人物等要素，並重點強化畫面部份，至於SS版則會是「4MB擴張盒帶」的專用作品，以重視質素的「街機完全移植」為目標，此外亦預定會加設SS版獨有的原創模式；雖然兩個作品現時均未落實發售日期，但就肯定是值得DC及SS用家期待的作品。

川崎讀賣不再、KONAMI成主要贊助商



自從讀賣不再當VERDY川崎的主要贊助商後，日本TV已成了其主導贊助商（球隊名稱已改為「日本TV FOOTBALL CLUB」），而KONAMI的地位亦有所提高，從今屆開始，各位便會看到其新製服的胸口上寫著「KONAMI」的英文字，而日後當提到這支球隊時，各位亦記得不要再稱呼他為「川崎讀賣」了。

在PS及GB上執行不可能的任務！？

已在N64推出的動作AVG「MISSION IMPOSSIBLE」，最近宣布將推出PS及GAMEBOY版本。PS版的內容主要是移植自N64版，但亦會加入自己原創的新任務，而GAMEBOY版雖然因容量限制了任務數目，但就能利用GAMEBOY COLOR的紅外線通訊機能作對戰。現時PS版預計在夏天推出、GAMEBOY版秋天，雖然兩個版本均是由INFOGRAMES發行，但PS版的製作會是X-AMPLE、而GAMEBOY的開發則是REBELLION。

鐵拳3銷量突破400萬大關！

NAMCO在98年3月26日推出的著名格鬥遊戲《鐵拳3》，最近公布其全球銷量已經突破400萬大關，而且同一時間，其《鐵拳》系列的全球總銷量亦已突破1000萬大關！雖然這作品並不如《VIRTUA FIGHTER》那樣可被外國博物館所認定，但從這銷量來看，肯定已為NAMCO帶來了可觀的收入吧。

媒體創作人組織新團體MAA

剛過去的2月1日，日本一班在各媒體上有着一定知名度的人仕，聯合一起創辦了一名為「MEDIA ARTISTS ASSOCIATION（簡稱MAA）」的組織，目的是爭取以互聯網為首多種媒體上的著作權，以及定期舉行研討會等。

MAA的發起人分別是飯野賢治、川口洋一郎、坂本龍一、佐野元春、富田勳及松武秀樹共6人，會員則以音樂家、CG作家以至漫畫家等任何媒體的創作人為對象，以500人為目標。

對於近日MP3的翻版問題及下載服務收費的問題，MAA亦視為議題之一，並打算具體地討論「如何安心地在互聯網發表作品」、「如何令創作人的著作權在數碼媒體上不受侵害」等問題，不知道會否在日後成為一個舉足輕重的組織呢？

SAGA FRONTIER 2奉命提早推出

與《FINAL FANTASY》系列同樣由超任繼承至PS的《SAGA》系列最新作《SAGA FRONTIER 2》，如無意外將會在4月前推出，原因是較早前推出的《陸行鳥不思議迷宮2》銷路未如理想，單靠《FF VIII》未必能確保有足夠的銷量，於是有可能提早這遊戲至今個財政年度結算前推出，以便能刺激整體業績。

LUCASARTS與EAS在日本攜手合作

一直以來推出了不少以「星球大戰」為題材遊戲的「LUCASARTS」與「ELECTRONIC ARTS」兩間公司，最近在2月2日宣布合作，由日本的EV SQUARE取得「LUCASARTS」電腦及PS版遊戲在日本的獨家專營權2年，而合作後EA SQUARE亦馬上宣布會在99年春推出「StarWars X-Wing Alliance」及「StarWars RogueSquadron」兩個電腦作品。

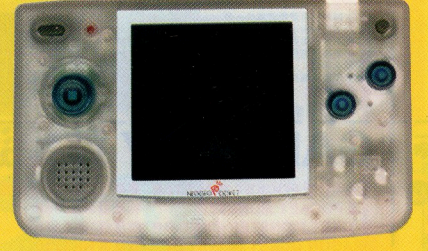
不過，這份合約的最大意義，其實是即將在今年暑假上映的「星戰前傳1-The Phantom Menace」，相信圍繞這作品推出的遊戲，會成為今年的注目作品吧！

手提beatmania推出第2代

推出後大受歡迎的手提beatmania，最近有消息得知將會推出第二代，今次的機體外觀會有所改變，液晶畫面會比前作較易看，收錄的則會是6首取自2nd MIX及3rd MIX的曲子，連同版本不同的變化（像上集那樣），全機共有9首曲子可玩，此外這次的耳筒會附設3階段音量調節，至於售價則同樣是2980日圓。



NEO GEO POCKET將成為最強之手提遊戲機？



雖然NEO GEO POCKET一向也宣稱自己是一部對應DC的手提機，但直至現時為止仍未見真正對應的作品，然而最近SCEI卻與NAMCO這兩家PS主力就先後宣布會加入這手提機的遊戲生產商行列，NAMCO的加入方法是提供遊戲版權供其他廠商移植其遊戲，暫時已公布的就有《FAMILY STADIUM》及《PACMAN》，而SCEI雖然仍未公布有關詳情，但不能排除SCEI與SNK之間已有更深一步的合作，說不定NEO GEO POCKET他日會成為一部可同時對應DC及PS 2的手提機？

日本立新法對付翻版？

最近日本傳來消息，表示通產省正打算在國會提出動議修改「不正競爭防止法」，將一些在部份電器店及互聯網訂購的「將電視遊戲的防翻版機能除去的機器」加以管制，照估計這會是主要針對金手指及改機而提出的，加上這種條例即使通過亦只會對日本有效，可見翻版問題在日本其實應該已是一個不少的問題……

史上最強之聲勢！未出已賣200萬的FF VIII！！

上期書才剛剛表示預定數目突破了100萬套的《FF VIII》，想不到短短兩星期便已經再度刷新記錄，截至2月5日為止，其預定數目已達至前所未有的201萬套！

據估計，能在短短兩星期內上升至這數目的主要原因，是便利店以外的遊戲店訂單開始相繼落實，因此才會出現這驚人的增長，但無論如何，相比起前作最後153萬套的預約數字，這的確是一個很理想的增長，再下來便要看實際推出後的反應了。

新春優惠交易廣場

※各商號保留各優惠券的所有使用權利

Dreamcast 賽車超大作

SEGA RALLY 2　特價 HK$308

使用規則
- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 2 月 26 日
- ◆影印本無效
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

SEGA RALLY 2
SEGA RALLY CHAMPIONSHIP™

SATURN 抵玩好 GAME

REAL BOUT 餓狼傳說 SPECIAL	大特價 HK$50
GRANDREAD	大特價 HK$50
神凰拳	大特價 HK$70
魔劍美神 ROYAL 2	大特價 HK$150
CAPCOM GENERATION 第 2 集／第 3 集／第 4 集任擇兩款	特價 HK$300

使用規則
- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至1999年2月26日
- ◆影印本無效
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

買 DC 送大禮



凡購買 DC 主機＋任何一款 DC 遊戲＋VMS 記憶卡／DC 手掣，即送變壓火牛一隻



使用規則
- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至1999年2月26日
- ◆影印本無效
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

GAME BOY 狂熱！！



透明紫色 GAME BOY COLOR	優惠價 HK$520
心跳回憶 POCKET 運動編／文藝編	優惠價 HK$270
紅／黃／綠版《POCKET MONSTER》加送 GB 火牛	優惠價 HK$199
POCKET MONSTER CARD GB 加送 GB 火牛	優惠價 HK$180
J LEAGUE SUPPORTER SOCCER	優惠價 HK$220

使用規則
- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 2 月 26 日
- ◆影印本無效
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

GAMEBOY 心跳回憶愛情套裝

GAMEBOY COLOR（透明紫）＋心跳回憶 POCKET（運動編及文藝編）＋對打線＋火牛　套裝價 HK$1100

使用規則
- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 2 月 26 日
- ◆影印本無效
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74





OPTEC 最新震動軚盤

COCKPIT BIG SHOCK

特價 HK$400

使用規則
- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至1999年2月26日
- ◆影印本無效
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

COCKPIT BIG SHOCK
OPTEC

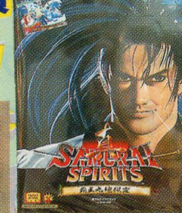
NEOGEO 新春大特價

NEOGEO CONTROLLOR PRO	特價 HK$300
NEOGEO 記憶卡	特價 HK$320
NG《真侍魂（全新日版）》	特價 HK$80
NG《拳皇 '98（附預約特典）》	特價 HK$1850

使用規則
- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 2 月 26 日
- ◆影印本無效
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

新機地
旺角奶路臣街19號B地下（旺角中旅社側）





N64 究極之作

NINTENDO ALL STAR 大亂鬥	特惠價 HK$460
惡魔城 64	特惠價 HK$400

使用規則
- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至1999年2月26日
- ◆影印本無效
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74



GAMEBOY 遊戲迷人特價

藍版非賣版 POCKET MONSTER	憑券可作 HK$50 使用
黃版 POCKET MONSTER	特惠價 HK$160
POCKET MONSTER CARD GB	特惠價 HK$170
DRAGON QUEST MONSTER	特惠價 HK$240
遊戲王 GB	憑券可作 HK$50 使用





使用規則
- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 2 月 26 日
- ◆影印本無效
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

新機地
旺角奶路臣街19號B地下（旺角中旅社側）

修理現金券 HK$50

憑券到本店維修遊戲機可作 HK$50 使用

使用規則
- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 2 月 26 日
- ◆影印本無效
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

PocketStation 優惠你！

憑券選購 PocketStation 可作 HK$100 使用（限售 10 部）

使用規則
- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 2 月 26 日
- ◆影印本無效
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

新機地
旺角奶路臣街19號B地下（旺角中旅社側）






PocketStation 行貨幾時有得賣？

各位 PlayStation fans：

近來收到不少朋友的電郵，都問我有關PocketStation 的事。所以小弟上週去了東京出差，特別留意PocketStation ，發現在日本貨源嚴重不足，不但供不應求，聽聞少數買到的幸運兒不敢在公共場所拿出來玩，因為怕人搶！香港的fans 請耐心等待一下，不要用炒價買貴價的水貨（日本定價為3000 日元，約港幣210 元）。行貨日期定出後，小弟自會第一時間通知各位。







相信2月11日之後，香港市面上又好多「熊貓」，因為等到頸長的《FFVIII》，終於會於下週四和眾迷哥迷姐見面了！等候多時的你，不眠不睡煲機（為了聽王菲隻歌？）之餘，如果你有預訂的話，記得問鋪頭（PlayStation Pro Shop 、E2 、The Game Shop ）拿一張跟預定送的《FFVIII》的Square 原裝海報，完全免費的！

「唔玩反蛋」口號示範表演

我已收到幾個電郵，創作反翻版的口號，果然好多都又抵死又有意義，先登幾封出位之作給大家欣賞一下：

Bonson Au 先生：

玩反蛋　打手板
買正版　齊齊玩
個個玩反蛋　正版無人玩
正版要完蛋　齊齊無機玩

Andrew 先生：

玩反蛋，是笨蛋
買正版，無撞板

Jacky Yeung 先生：

「沖涼唔好玩番梘，打機唔好玩翻版！※(注：楊生是否看了我上次登出的那則笑話」唔好買番梘！而有感而發的呢？！）

這幾位正版英雄，請e-mail 比我你哋的地址，以方便我寄禮品比你哋！而獎品則會在收集齊作品，經評審委員會評審後，再頒比你哋。

各位想取得 R-4 Trading Card 的話，可以將以下表格填妥寄來：香港灣仔駱克道33號中央廣場福利大廈7樓 Game Players 收，請註明索取R4的Trading Card 一套，裏面有八張R4的精美咭片！(裏面有冇永瀨麗子，就要看你的運氣了！因為我都唔知！）這是小弟上週去東京出差時，在秋葉原的 Game 舖買比你哋的手信。

姓名：＿＿＿＿　年齡：＿＿＿＿

地址：＿＿＿＿

＿＿＿＿

＿＿＿＿

聯絡電話：＿＿＿＿

身份証號碼：＿＿＿＿

初次相逢永瀨麗子

Akio 先生,

你好！一直以來，我都只打算默默做貴專欄的忠實讀者，但自從那件事發生後，我就有衝動想寫信給閣下。

那件事發生在去年12月3日，我如常和友人逛商場，突然我看見了一位貌似廣末涼子的女子望著我，於是我立即駐足觀看。細看之下，才知道原來這是Namco 大作R4的Opening 。我一邊看一邊驚訝Namco 的CG技術。如是者，我站在那裡看了三次。由那女子起床聽音樂，行隧道到成功上車一幕幕景像，至今仍留在我的腦海裏。直至朋友多次催促，我才依依不捨地離開店舖。但至今我仍未買它，因為

1.本人是支持正版的人，所以沒有去買翻版。而且我覺得連這麼出色的Game 也買翻版，實在對不起貴公司，對不起Namco ，對不起家中的PlayStation ，更對不起貌似廣末涼子的女子(她知道了一定會很傷心)

2.今個聖誕節太多好Game ，花多眼亂，不知買那隻好(因本人零用錢不多)。

除此之外，我也問題想問閣下

1.可否給我那位女子的資料，如姓名、年齡、出生日期、興趣等

2.據知聖誕行貨的特別版有T恤送，印有什麼圖案及size 之分呢？

3.不知貴公司有否打算售賣遊戲的sound track ？

最後，我有一個小小要求，希望閣下送一張R4的海報我，這是我今年最好的一份聖誕禮物！

一位喜歡廣末的青年

廣末fans ：

對不起，這麼晚才回覆你的來信，因近來太多信未覆。

好多謝你一直默默支持小弟的專欄！所以我要先登出你的信。

其實不止是你，很多朋友都很迷這位賽車美女。

1.我只知她叫永瀨麗子，其它資料請參觀 R4 的 Game 資料吧!

2.聖誕行貨特別版的T恤，圖案都是遊戲主角或遊戲LOGO ，R4的是後者。只有一個 SIZE 。

3.現階段本公司尚未有計劃售賣遊戲的sound track 。

你的小小要求，當然會被滿足啦! 我會寄一套R4的明信片(有永瀨麗子個靚樣)比你。

Akio 覆

尖沙咀郵政信箱91582 號 Akio (SCEH)

寄E-mail 比Akio ！

你現在可以隨時和SCEH的Akio 聯系，他會直接回覆你的郵：

akio@sceh.sony.com.hk

SNK® HYPER NEOGEO WORLD '99

各位 SNK 忠實擁躉

話咁快就農曆新年了，我YURI在這裏向各位FANS拜個早年先，祝大家「新年快樂」、「挑機必勝」、「出招順利」！

首先同大家報告一下上個月22日所舉行的《餓狼傳説Wild Ambition》Private Show的情況。當日你有冇來試玩呢？如果唔得閒，就真係非常大損失了。由於當日會場雲集了全港高手，將《餓狼傳説Wild Ambition》的人物發揮得出神入化，淋漓盡致，每次使出超必殺技都令人嘆為觀止，就連我都睇到目定口呆，另外，有關此GAME，仲有個小小秘密話俾大家知(其實這個小小小秘密已有很多人知)，就係在以前的《餓狼》系列中的大佬桀斯，現已成為其中一名隱藏人物，如果他成日將你打敗的話，現在他便可由你自由操控，成為你的傀儡，被你為所欲為，發洩發洩！有關桀斯的超入技表，我就先要請教我的前輩，了解後下期才可公布，請大家忍耐忍耐！

此外，「誰是"真"拳皇」有將競猜遊戲2月份仍然繼續，請踴躍參加啊！

YURI

SNK "真" 拳皇 Final 大賽
「誰是"真"拳皇？」有獎競猜

"真"拳皇Final大賽將會於1999年3月隆重舉行，為配合此比賽，我們特別舉辦了「誰是"真"拳皇」有獎競猜遊戲，參加辦法非常簡單，只要你剪下參加及回答以下問題，加上你心目中認為是拳皇的人選及個人資料，寄「九龍尖沙咀廣東道25號港威大廈第一期807室 SNK宣傳部收」及請註明是「誰是"真"拳皇」競猜遊戲，每月均會有一次抽獎，抽出一名幸運兒，獲得Neo Geo Pocket一部，所以請大家踴躍參加。 詳情如下：

第一期抽獎：
截止日期——經已截止
第二期抽獎：
截止日期——28/2/99
第三期抽獎：
截止日期——15/4/99

假如該區《拳皇》比賽未舉行，你可只需填上以上問卷，但如填上參賽者姓名或舉辦單位名字，就可參加FINAL大抽獎，猜中者就有機會獲得本公司的神秘新產品大獎一份。中獎者將會獲個別通知。

「誰是"真"拳皇」有獎競猜遊戲

參加表格

姓名：________________ 年齡：________________

性別：口男 口女 身份證號碼：________________(　)

地址：________________________________

聯絡電話：________________

我認為今屆的真"拳皇"是________________

問題：

1.請寫出那一種主機的顏色是你最喜歡的?
a. 銀色 b.銀藍色 c.迷彩啡 d.黑炭色 e.迷彩藍 f.透明

2.以下哪一點會是你購買NeoGeo Pocket Color的原因？
a.主機便宜 b. 軟件便宜 c.有你想要的軟件 d.充足軟件 e.高性能 f.其他：________

3.如推出主機限定版的話，你認為以下哪一款贈品最有魅力?
a.體驗版軟件 b.手袋 c.畫面保護膠紙 d.Hand Snap e.Neck Snap f.電話咭 g.閃咭 h.手辦人形 i.T-shirt j.手錶 k.襟章 l.海報 m.Cash Back n.布袋 o.其他：________

4.請寫出你最喜歡的卡通人物。
a.Hello Kitty b.Melody c.Sesame Street d.Others ________

5.你希望哪一類型遊戲會在Neo Geo Pocket上製作？
a.格鬥 b.動作 c.射擊 d.RPG e.賽車 f.其他：________

6.請寫出你最希望移植到NeoGeo Pocket上的所有街機或家庭機的軟件(除了SNK製以外)：
____

7.請寫上你希望在NeoGeo Pocket上推出的附屬硬件：________________

SNK —"真"拳皇比賽名單

1.拳皇大會開幕戰代表： 葉彥誠先生
2.九龍城第二回戰代表： 鄧灝昇先生
3.中文大學代表： 毛威龍先生
4.九龍城Game Show代表： 何偉文先生
5.Virtual Zone代表1： 李僑榕先生
6.Virtual Zone代表2： 莊曉生先生
7.Virtual Zone代表3： 羅樂恒先生
8.Virtual Zone代表4： 林樂賢先生
9.澳門歡樂天地1： 劉寶麟先生
10.澳門歡樂天地2： 陳宇光先生

SNK 快訊

◆各位期待已久的SNK網頁現正在籌備中，相信可在農曆新年時期開始運作，大家有興趣就請到以下網址看看：

http://www.neogeo.com.hk

◆「誰是"真"拳皇」有獎競猜遊戲一月份得獎幸運兒公布！

曾博浩

恭喜！恭喜！

◆由於有很多讀者要求有多些KOF比賽舉行，現詢眾要求，別舉行以下比賽：
1.KOF R-2大賽(16歲以下組別)
2. KOF 3×3 TB(16歲以上隊制組別)
3.拳后大賽(16歲以上女子組別)
4.拳皇FINAL(16歲以上男子組別)
如果你對以上比賽有興趣，請留意下期《遊戲誌》會介紹比賽詳請。

TEXT：天草四郎 時貞

擁有着無可抗拒吸引力的《幻想水滸傳II》



期待



在一九九五年，KONAMI推出於PlayStation的RPG《幻想水滸傳》，當時的確能令到很多玩家的注意，遊戲中主要賣點，可算是遊戲內的108位同伴了；雖然在這108位同伴中並不是位位突出，不過由於要集齊108星亦並不是一件容易的事，再加上玩家對遊戲的「完全破關執念」，所以相信每一位玩家都會在遊戲中小心奕奕地搜刮同伴，希望可以得到完美ENDING；其中一段古利美奧復活的劇情，更是正式集齊108星的主要關鍵，所以《幻水I》的成功，是無可致異的事。

到了一九九八年尾，續篇《幻想水滸傳II》終於推出，對我這一個《幻水》迷來說的確是一個天大的喜訊，因為推出前公開的資料當中，所有新的變更點都極為吸引我；果然，在遊戲推出後，並沒有半點兒令我失望。

魅力

首先要講出第一個吸引我的地方，就是今集的魔法的確是嘆為觀止，尤其是在一開始使用火之紋章LV 1——火炎之矢時，第一眼看過後，心想：「轉變得十分大！」，因為今集的魔法的確擁有着上集所缺乏的一份「壯觀」感覺，而且這可以令我感覺到一種認真的感覺。但是這還有一點美中不足的感覺，因為遊戲中有許多華麗的魔法，由於明顯地將使出時所花的時間縮短，所以可能會給玩者一種「趕散場」的感覺，不過對我而言這已是十分足夠了。

第二個吸引我的地方，就是遊戲中的MINI GAME大量增加了，因為在上集之中，可以玩的MINI GAME不多，嚴格來説就只有賭錢的一環；不過今集就不同了，除了玩賭骰子之外，還有釣魚、攀山遊戲、打田鼠及料理比賽等等的新MINI GAME，玩家除了可以集齊108星為目標之外，更可以玩一下這些MINI GAME，奪取較高的分數來取得一些神秘道具。當然，儲音SET、視窗SET、新浴室及雕像的設計圖亦是一種極大的樂趣啦！不過要集齊的話，的確比起齊齊108星更難呢......

第三個吸引我的地方，就是遊戲增加了一定量的自由度了，其中一個好例子，就是當去到多蘭共和國的時候，可以在巴利妮亞及香澄當中作二選一的同伴，不過在我而言，無論我選了那一位，都好像是欠了一位同伴似的，尤其是可以使用競爭攻擊之餘又不可以使用真．美女攻擊，不過這也算是一個新的嘗試啊！不可不提的，就是在結局時的ENDING了，因為大家可以自由地於統治者及好朋友中取決，雖然相信大家都會選擇完美的ENDING，不過無疑對玩家來説，都是一個十分不錯的自由選擇。

至於第四個，就是協力攻擊及可以戰鬥的角色增多了，這除了令戰鬥上更有樂趣之外，自行發掘新的協力攻擊亦是遊戲中的另一個吸引之處。還有一點，就是有一些角色可以裝備一個以上的封印球，就算使用組合魔法亦十分方便。

最後一個極為吸引我的地方，就是遊戲中除108星之外，其實還有五名不屬於108星的同伴——《幻水I》主角、瑪古瑪古、美古美古、米古米古及摩古摩古了。雖然這五位非108星的同伴取得方法十分苛刻，不是要求極為嚴格的SAVE，就是怨念地碰運氣，幸好我一直都有好好地保留SAVE的習慣，不過那四隻飛鼠就花了我一整天的時間......，難怪今集108星如此容易齊齊啦......；不過這一個新加的要素的確令我十分受落，可能是我覺得這打破了《幻水》系列只得108位同伴的框框吧！？



故事

今作的故事雖然不俗，不過我就不是太過喜歡了。在遊戲初段的時候故事的確不錯，不過在中段就開始有一點點兒不大喜歡了，因為主角的好朋友祖兒受到怒加所持有的「力量」所迷惑，令他失去了方向；筆者不是對劇情有所不滿，不過我想：「是不是有另一個方法，可以令劇情更加感人呢？」。但總括來説，故事性絕對是合格水準，沒有令玩者失望！

由於上期出錯，引致未能亮相，對不起！



瑪古瑪古、美古美古、姆古姆古、米古米古、摩古摩古上



新GAME介紹

製造商：SQUARE　容量：4×CD-ROM
發售日：發售中　售價：483港幣
RPG/MEM/對應POCKET STATION

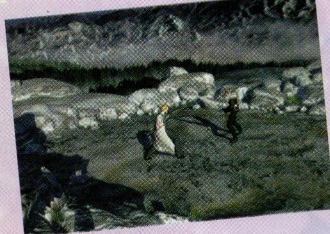
TEXT：太空戰士MS

FINAL FANTASY VIII

ファイナルファンタジーVIII

宿命的序幕

在一間傭兵養成學校中，展開了一場激烈的攻防戰，Squall和Seifer以自主練習的方式來進行一場戰鬥，這場戰鬥彷彿是由二人的因緣而形式，他們利用真正的GUN BLADE互相對峙，這麼激烈的攻防戰，無人能介入；無人能阻止，就在Seifer不慎出現少許漏洞時，Squall立即乘勝追擊，Seifer便向他使出禁用的魔法，從而令Squall倒地，Seifer乘這個時機向準他的額頭揮動GUN BLADE，這激發起Squall的鬥志，並向準Seifer的額頭攻擊，從此互相刻下無法消失的傷痕及宿命……



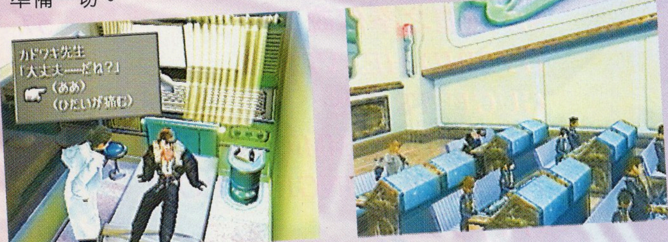
選考SeeD的實地考試

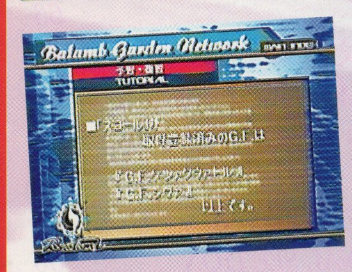
剛甦醒過來的Squall發覺身在保健室，相信是在與Seifer的自主練習時失去意識，醫生向Squall問過傷勢後便說出其擔任教官會前來接他，Squall在床上回想與Seifer的戰鬥，不久擔任教官Quistis前來與他一同返回課室，在到課室的途中，Quistis詢問他有甚麼煩惱，可是Squall卻以冷言冷語回答。



回到課室後Quistis便將選考SeeD的實地考試一事說出，並在這時吩咐Seifer不要在練習時作私鬥，Seifer當然很不滿意，課題完後Quistis吩咐Squall到教師枱旁，在這之前玩者可在Squall的枱上取得兩隻召喚獸(G.F.)，以及查詢有關校園的各種資料，之後Squall到教師枱旁從Quistis得知今次的考試場地是學校東面的炎之洞穴，亦由於她會同行，所以便會在學校的正門等待，Squall便離開課室為考試準備一切。



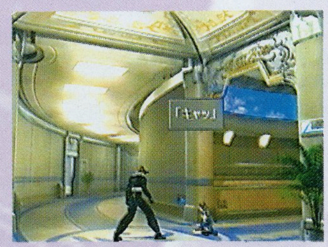






考試前夕

Squall便離開課室在走廊上撞倒一位女學生，Squall並沒有說出任何說話（選：2），原來她是今天才轉校來這兒，而且在第一天上學便遲到……不過由於這兒太大，所以希望Squall帶她四周參觀，可是Squall並沒有這樣的閒情（選：2），就這樣那女生便離開這兒，來到升降機前的走廊，與那兒的人說話可取得卡片，之後可利用口撃與這兒的學生玩CARD GAME。



當Squall來到學生食堂時，看見Seifer和其跟班風神、雷神正在這兒，Zell為了買取麵包突然從後方跑上來，可惜他卻來遲一步，失望的他慢慢離去，Seifer見他跑來食堂的速度過快，違反學校規則，於是便決定去逮捕他。Squall準備好一切後便到學校正門與Quistis會合。



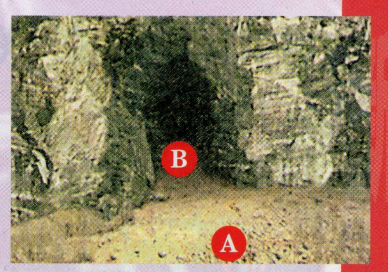
炎之洞穴的考驗



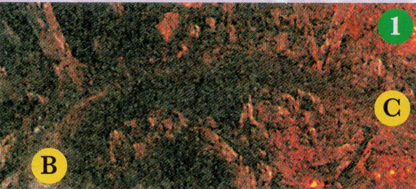
來到正門與Quistis會合後向東行不久便會到達炎之洞穴，幫二人都裝上召喚獸後便向洞前的老師選擇這次考試之限制時間，選擇好後便開始計時，在洞穴內並沒有特別強勁的敵人，而且地形並不複雜，唯一最重要的就是必須在ブエル身上抽取足夠冰系魔法ブリザド，到達最深處時，Quistis再次詢問Squall有沒有心理的準備，他當然沒有半點害怕，擁有炎之屬性的伊弗列特從熔岩中出來，戰鬥亦立即展開。

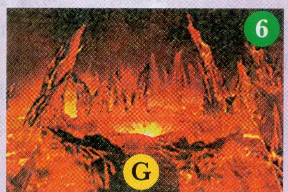
由於伊弗列特本身屬炎，所以利用冰系魔法ブリザド對付牠會很有效，而另一人亦可使用召喚獸希娃(シヴァ)攻擊，但是千萬不要使用炎系魔法攻擊，否則便會協助牠回復體力，將牠擊倒後便會成為己方的召喚獸，與此同時亦是要注意限制時間離開這兒。





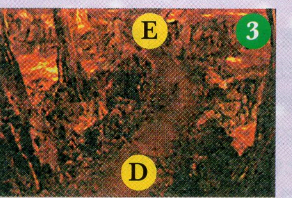
炎之洞穴 MAP

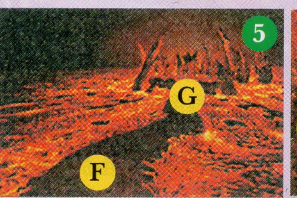


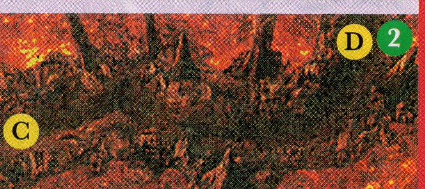




ファイア







BOSS DATA

名稱：伊弗列特（イフリート）

屬性：炎
弱點：冰
抽取：ファイア(ファイラ)/ケアル/ ライブラ



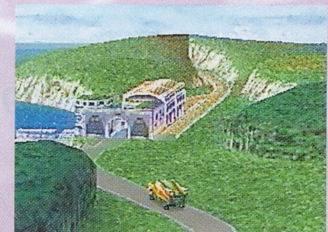
考試資格

離開炎之洞穴反返回學校，Quistis吩咐他回宿舍換取制服，然後到1F的大堂集合，Squall便依照她的説話到宿舍更換制服(選：2)，並到1F的大堂集合，成功取得考試資格的Squall，今次需要與另外二人組隊，進行SeeD的最後考試，而這二人就是班長Seifer和Zell，Zell剩Seifer不在時卻不滿和這次隊伍的編排，因為他感到Seifer對Squall存有惡意，就像上次的練習般。

不久Seifer來到這兒集合，Quistis和學園長Cid向他們作出鼓勵後便開始出發，他們在乘車到西方的Balamb村(バラム街)，準備執行今次的任務，在車內Zell欲借出Squall的GUN BLADE觀賞，可是Squall並沒有理會他，很快便來到Balamb村，登陸艇已在港口等待多時，他們立即上登陸艇向目的地進發。



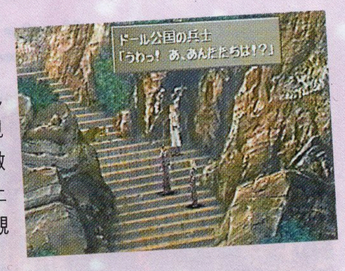




新GAME介紹

市街地的交戰





登陸艇很快便會到達Dollet公國，在艇內教官柊(シュウ)前來解説今次的任務，Dollet公國在72小時前受到軍事國家Galbadia的攻擊，現時的任務是支援Dollet公國將Galbadia軍排除，但是一定要絕對服從撤退的命令，之後Squall一句説話都不説的座在椅上(選：4)，差不多是上陸的時候Seifer吩咐Squall到艇外查看，為了服從班長的命令便到艇外觀察(選：1)。

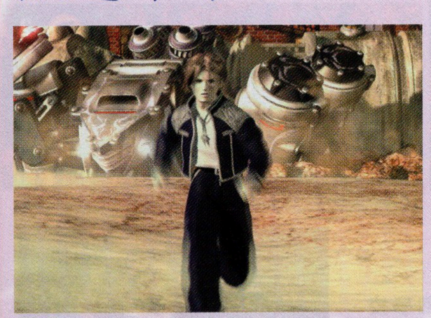




登陸艇到達Dollet公國的市街地後，由Seifer帶領向中央廣場進發，在去市街地的途中，不時會受到敵人的襲擊，但全不是Seifer等人的對手，很快三人便來到中央廣場，根據Seifer的指示在這兒找尋敵人的踪影，將埋伏在右邊通道的敵人打倒後便向Seifer報告，過了一會，Seifer已等到很不耐煩，就在此時看見一群敵人前往山頂上的電波塔，Seifer決定到山頂上的電波塔調查，雖然這是違反命令，但是Squall為了遵守考試的規則便一同前行，Zell只好跟着前看。

當三人來到山路時看見一位Dollet公國的士兵被怪物襲擊，欲上前救他時ヘッジヴァイパー立即出現，由於Seifer稱要由自己收拾牠，因此最後一擊便交給他便可，接着來到電波塔前，Seifer見敵人離開便打算獨自一人進入塔內，就在此時由A班來的Selphie找Seifer傳達命令，可是他卻進入電波塔裏去，三人只好一同進入電波塔。

撤退命令



Squall等人跟着Seifer上塔頂，這時比古斯少尉(ビッグス)正修理塔內的通訊系統，Squall到達時通訊系統已回復正常，比古斯欲離開電波塔，但被Seifer阻止，戰鬥亦立即開始，當他受到某個程度的傷害時，其部下維滋(ウエッジ)前來支援，幸好二人沒有特別可怕之處，很容易便可解決他們，突然從天空降下的一頭怪物，將比古斯及維滋捲去，取而代之的就是這頭怪物，並進入戰鬥狀態，由於牠的HP比較高，所以最好以召喚喚來招呼牠，但要小心其龍捲攻擊，因為是攻擊全隊，順帶一提，若成功抽取牠的セイレーン，便可在戰鬥後取得新召喚獸。



戰後Selphie便將撤退命令傳給Seifer，他們必須在30分鐘之內返回登陸艇內，於是四人便立即起程，在途中比古斯按下控制器，令Galbadia軍的武器X-ATM092追擊Squall等人，他們會分別在電波塔門前、山路及渡橋的地方強制遇上它，對付它的最快方法就是不斷以雷系魔法攻擊，在它被傷害至一定程度便會停止行動，乘這個時機逃走便可，面對着X-ATM092的Squall等人終於逃離它的制抓，安全返回登陸艇。

DATA

名稱：比古斯少尉

抽取：ファイア/ サンダー/ ブリザド/ エスナ



名稱：エルヴィオレ

特性：飛行怪物/ 毒無效

抽取：サンダー(サンダラ)/ ケアル(ケアルラ)/ ダブル/ セイレーン



名稱：X-ATM092

特性：毒無效

弱點：雷

抽取：ファイア(ファイラ)/ ブリザド(ブリザラ)/ ケアル(ケアルラ)/ プロテス

題外話——奥丁是敵人？！

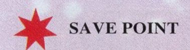
在筆者使用召喚獸時，發覺必定會有一位角色的ATB是滿的，不過這並不是奇怪的事，可是當筆者看到日本書的G.F.奥丁出現的圖片時，卻發現圖上的沒有一位角色之ATB是滿，以筆者的推測，相信奥丁會是敵方所用的G.F.，或是某個隱藏道具(迷宮)的BOSS，假若這是真的話，真的實在……



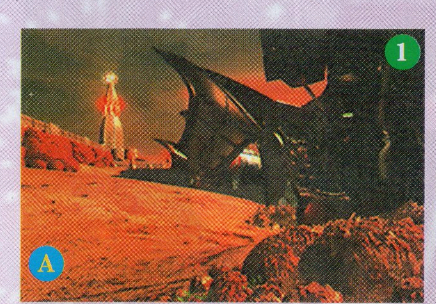
◆在奥丁出現的圖上，角色的ATB並沒有滿

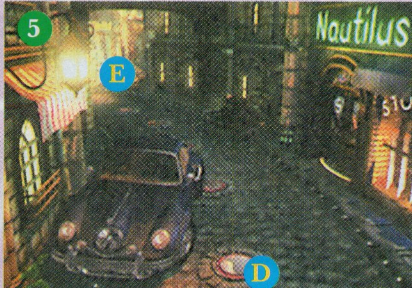


◆但是在其他G.F.出現的圖上，必定會有一位角色的ATB是滿的

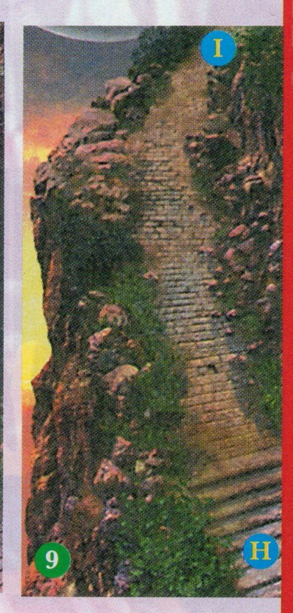


市街地MAP





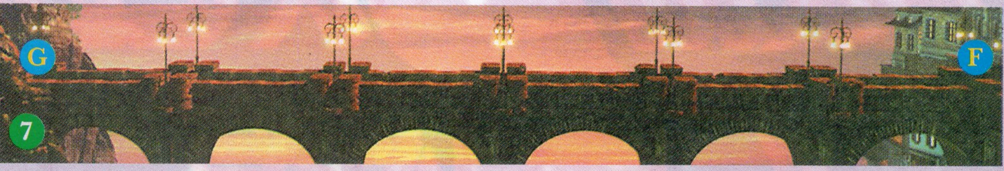




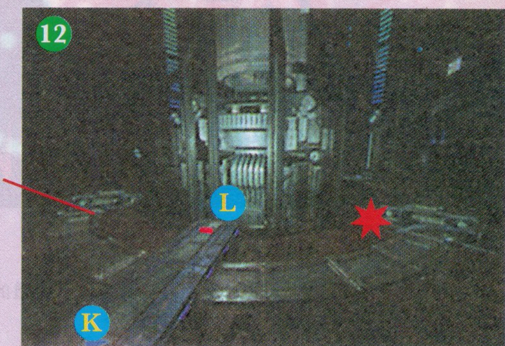




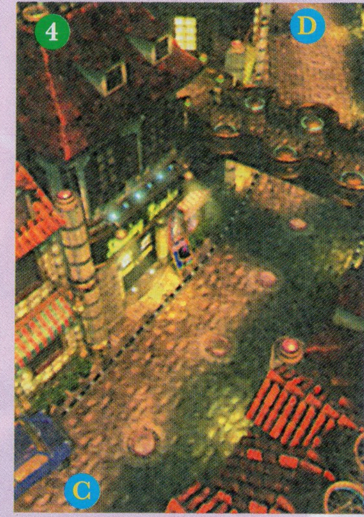


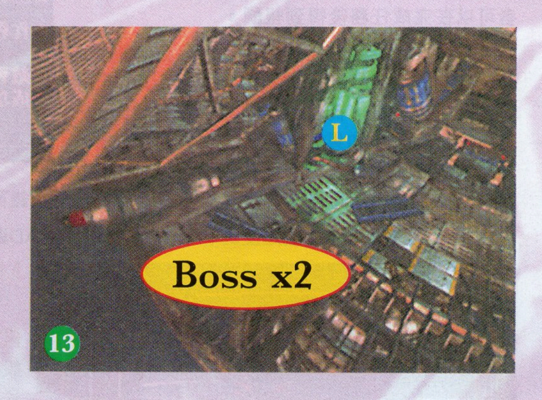














TO BE CONTINUED…

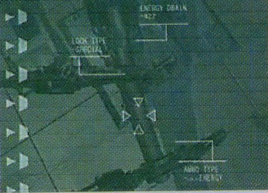
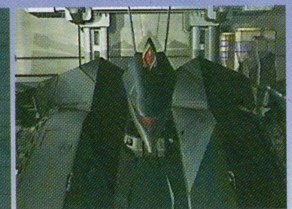
新GAME介紹

製造商：TGL／容量：CD-ROM
發售日：月日／價格：
SLG／MEM／2P

BY：新手 • 非洲

新GAME介紹



今期仍然是介紹，在下一期便會開始攻略，遊戲已經出了，在這裏為大家深入介紹遊戲的系統及其他事項吧！

ARMORED CORE~MASTER OF ARENA

攻略前介紹



GAME MODE

SENARIO MODE

在完成了任務之後，玩者可以利用得到的報酬來強化自己的機體。一共有20版，最少要完成其中12個任務才會出現ENDING。不過有時是沒有任務讓玩者去執行的，這時候玩者便可以到ARENA參加比賽。

VS MODE

利用分割畫面跟其他人進行對戰，在對戰之前玩者可以改裝機體的裝備，也可以選擇戰鬥的場地。如果玩者有對戰CABLE的話，便可以利用DISC 2來連線對戰了。

CONTROL

方向掣

□	右手武器攻擊
○	左手武器攻擊／動作指令
△	武器切換
×	前衝／跳
L1/R1	左右水平移動
L2/R2	向上瞄／向下瞄
SELECT	暫停遊戲
START	地圖

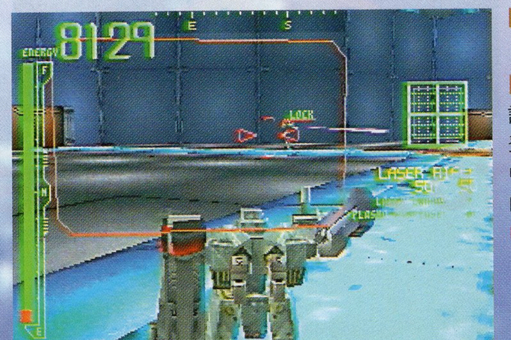
MAIN MENU

GARAGE 玩者可以改裝自己機體的裝備，也可以在這　進行AC TEST。

MISSION 執行遊戲中出現的各種任務，玩者可以在完成任務後得到報酬。

SHOP 這遊戲的商店真的十分特別，因為玩者在買到武器，在用過了發覺不合用的話，玩者是可以賣出，而且商店是會以原價購回的，真的十分超值，如果玩者有了一定的資金的話，便可以因應不同的任務而購買到最合適的裝備，在任務完了之後便可以將裝備售出，這樣便可以不用錢而使用到強勁的裝備了。

SYSTEM 進行遊戲進度的存取，而DOWNLOAD遊戲到PocketStation也是在這　進行。



MAIL 接收新的電子郵件，也要在這接受新的委託。

RANKER MK 玩者可以在這一項中設定一個屬於自己的ARENA，玩者可以登錄自己或其他玩者的AC在這一個模式中，然後進行對戰，玩者也可以設定機體的戰鬥風格的。

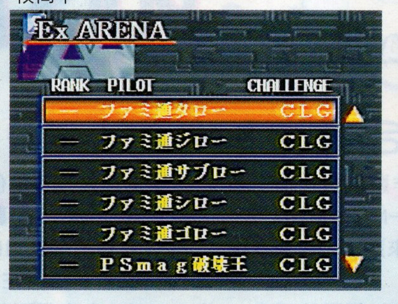
■AC TEST是一個練習的好地方

ARENA MODE&EX ARENA



新的ARENA MODE加插了新的比賽場地，而參加的角色最多為30個。在DISC 2中的便是對戰模式。當玩者在DISC 1見到EX ARENA的時候，玩者只要放進DISC 2便可以進入這一個模式了，玩者也可以在DISC 2中跟其他的玩者進行對戰，利用自機裝嵌的機體來一較高下。

在EX ARENA中是為二足、四足、逆關節和坦克ARENA這4個組別，而每組可以有10個角色參與。如果玩者完成了ARENA MODE所有比賽或完成了遊戲，便會出現FREE SELECT MODE，這樣玩者便可以自由地選擇任務了。



■遊戲中有其他雜誌的代表機

WEAPON ABILITY



實彈系 機關槍和導彈都是屬於這一類的武器，而每一發的子彈都是計錢的，實彈系的武器種類主要分為手槍及來福槍這兩種。

能量系 LASER及粒子光束型的武器便屬於這一類，武器的特徵便是在任務完結時不會扣除彈藥費用，但是在使用時是會消耗機體的能量的，如果要裝備這一類武器的話，有一個馬力較高的發電機會比較安全。

LASER BLADE 只可以裝備在左手的武器，由發電機提供能量，在近身戰時可以給敵人造成極在的傷害

CANNON（爆彈） 攻擊範圍大是它最大的優點，而且攻擊力高，不過武器的彈數多數都是比較少。

FOCUS SYSTEM&RANGE 是攻擊時最重要的部份，因為玩者要鎖定了對手後攻擊便會更加準確，特別是使用導彈武器便更加重要了，而不同的武器的攻擊距離都有所分別，再者每種武器LOCK ON的形式亦不同，所以在出戰前一定了小心選擇。

LEG PARTS FEATURE

二腳型 這一類的腳跟人類一樣使用二足移動，而可以做的動作也比較多，最主要的便是有了跳躍的功能，基本的能力是最平均的。

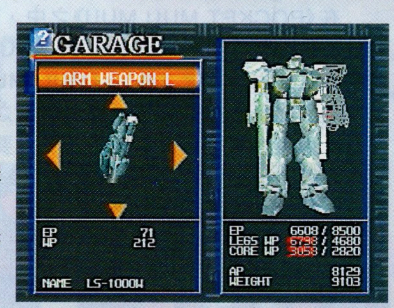
逆關節型 跟二腳型十分相似，不過安定性及回旋性都比較高，但乘載力便要低了，所以上身不可以太重。

四腳型 利動力極高，不論是乘載力及耐久力都比較優越，不過便會消耗大量的能量，所以最好只是用來作短距離的前衝。

裝甲車型 防禦力及耐久力都是最高，其安定性可以令機身在受到攻擊時仍可保持平衡，然而它的回旋性及速度便是最差的。



PARTS GUIDE



HEAD 最好選擇一些在地圖及雷達功能的頭部，在一開始時一定要購買有AUTO MAP功能的頭部，這樣便可以知道該版的地圖了。

CORE 主要分為電子防禦及實彈防禦這兩種，對機體的耐久力影響最大，而在身體內會有其他的裝備。

ARM 要裝備到較重的背部，腕部便要一定的承托力，所以WP便要高，而腕部的AP高的話便可以增加整體的耐久力。

LEGS 腳部是機身的支撐，承托着上身的重量，所以WP越高便越好，因為這樣上身便可以安裝到更重的裝備。

FCS 要準確攻擊到敵人的話，機體的瞄準機能要有一定水準，這個部份對導彈的影響最深，不過如果是強化人的話，這一個部份的作用不太。

BOOSTER 推進器，可以令機體有前衝及飛行的能力，這裝備在危難時便能發揮它的能力。

GENERATOR 機體的動力所在，能量系武器及推進器都要由GENERATOR支援。

OPTION PARTS 可以提高機體性能的廉價部件，它們可以增加機體的特殊能力，主要都是一些輔助道具。

ARM WEAPON 分為左右手兩種武器，左手的便是雷射劍，而在右手的便是各式各樣的槍。

BACK WEAPON 以導彈系的武器為主，威力大。而有一些大型的武器是要固定位置後才可以攻擊的，雷達也是背部武器之一。

■MOONLIGHT只有第一集才有的啊！

DATA SUCCESSION



如果有玩過《ARMORED CORE》及《AC PROJECT PHANTASMA》的玩者，而又有保存到遊戲的記錄的話，恭喜你們。因為這遊戲是可以繼承以往的記錄，這樣上一集留下來的武器及資金都可以保留到。就如只有第一集才有的強化人、最強之劍—MOONLIGHT，如果想得到這一些武器便要玩回第一集了。「強化人間」是可以在移動使用重型的BACK WEAPON，可以利用雷射劍使出光波，而能量計也是雙倍的。這一些也只是強化人才有的技能。玩者首先在第一集時，連續6次令資金-50000（即是GAME OVER）或以上便可以的了，不過強化人是不可以使用到雷達的，所以會十分麻煩的啊！自己衡量吧。

AC IN PocketStation

遊戲是可以對應PocketStation的，而且還可以跟多名玩者同時對戰，DOWNLOAD這遊戲是須要3個BLOCK的，而在PocketStation內也要有一個遊戲記錄才可以進行遊戲，在畫面上顯示出的AC是會因玩者的裝備而在外型上有所不同。於右下角的數值便是機體的耐久值，當數值為0的時候便會輸掉。



■要進入EX ARENA便要利用DISC 2

■遊戲的地圖是立體的

製造商：SCEI　發售日期：2月4日
售價：5800日圓　記憶：1 BLOCK (DATA SAVE ONLY)
ETC/ MEM/ 對應POCKET STATION

TEXT：赤目黑龍



用彩色電視玩嘅黑白遊戲 POCKET MUU MUU

完全不同玩法的MUU MUU

真了得！今回真是大出鋒頭了，之前在動作遊戲之中帶出熱潮來的遊戲《JUMPING FLASH》內的「閑角」——MUU MUU，今次正式的榮登主角，之不過，今次大家不是用他來遊玩，只是在遊戲之中他的出場更加「大陣仗」而已。

在《POCKET MUU MUU》之中，玩者會見到3個同的浮島，這些便是遊戲的場地，當中包括「MUU MUU市場」、「MUU MUU公園」和「居酒屋オアフ島」。「MUU MUU市場」便是遊戲最重要的地方，因為玩者在這裏可以購入遊戲之中的所有MINI GAMES，而且，這裏亦是玩者升級的地方，只要在MINI GAMES之中得到一定的成績，玩者便可以得到「星星」，收集一定數量的星星便可以到「アロハ博士」那裏，讓他為玩者升級，在升級之後，玩者又可以再購入多一些的MINI GAMES，如此類推……而「MUU MUU公園」便是一個現在仍是沒有玩意的地方，玩者要利用在MINI GAMES之中得到的金錢來重建，然而，要建設這公園所花的金錢是非常多的；最後便是「居酒屋オアフ島」了，在這個浮島之上，玩者可以進行最例行的工作——SAVE，而且，這裏亦是將MINI GAMES下載到POCKET STATION之中的場所，而且，玩者亦可以在這裏玩MINI GAMES呢！



■遊戲中的3個浮島。


■這便是買GAME的地方了！


■24小時便利店，幾時買GAME都得。

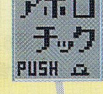

■這便是升級的地方了！

各有特色的MINI GAMES

到達了居酒屋之後，玩者便可以利用自己手上的「POCKET手帳」玩已經購入了的MINI GAMES了，這些MINI GAMES真是有易有難，大家又購得多少呢？以下便是其中一些MINI GAMES的介紹。

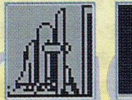
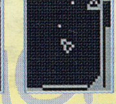
はめ込みブロック

這是一個拼圖遊戲，玩者要在限時之內將右方的的圖案拼入左方的圖形之中——為左右轉動，↑↓為上下轉動，○擊為決定




DROP ZONE

這是一個「下降」遊戲，玩者要利用——來控制人的降下方向，當然不可和左右的牆壁碰撞，在逃中更可得BONUS。

ビル壊し

這是一個「拆樓」遊戲，不過，玩者要留心在右邊的力量計右方的指示，如果超出指示便算失敗。

アポロチック

這是一個分為3部份的遊戲，玩者由升空、宇宙飛行到降落地球也要一手一腳處理，這是遊戲之中難度比較高的一個。

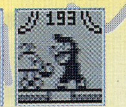
ASTRO FIGHTER

這是一個比較正統的射擊遊戲，玩者要阻止敵人進攻，所以要在敵方未到達之前將他們擊落。



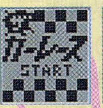
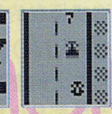
どすこいMUU MUU

這是一個相撲遊戲，玩法非常簡單，玩者只要連按決定便可以了。

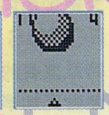
ザ　カーレース

這是一個可以說是最原始的賽車遊戲，玩者只要控制車的左右便可以了，而決定掣便是油門，放開便是減速，不過要小心其他的車和地上的油污。

しんがり三等兵

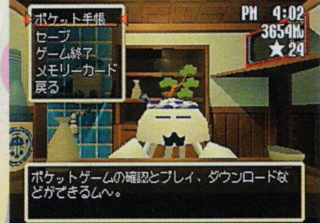
這是一個比較特別的射擊遊戲，玩者同樣是要阻止敵人入侵，不過，這次玩者用的砲是可以以着掣來決定飛行的距離，而且可以利用爆花來將敵人消滅。

我要建造一座大遊樂場

在《POCKET MUU MUU》之中，玩者除了可以玩到一些非常「懷舊」的MINI GAMES之外，亦可以為自己建造一個遊戲場，這便是遊戲之中另一個遊戲模式「MUU MUU公園」了。

在遊戲剛開始之時，公園之中基本上是空無一物的，而在這公園之的所有東西也是要靠玩者在MINI GAMES之中所賺取到的金錢來建造的，所以，分數（金錢）越多，可以建築的地方便越多，然而，由於玩者又要月錢來購更多更新的遊戲來賺錢，看來，要建築一個有規模的公園真不是一件易事呢！



■這裏便是居酒屋。



■這便是POCKET手帳。


■唔……甚麼也沒有，真難看。

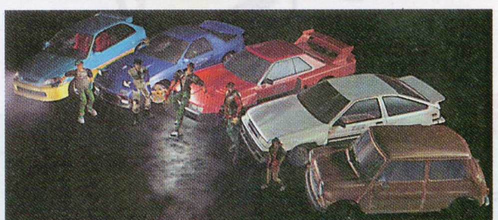

■看！多偉大的公園啊！


■大家可以在這裏開始建設工程。

(以下為開發中畫面)
TEXT BY：小健健

RACING LAGOON
High Speed Driving RPG







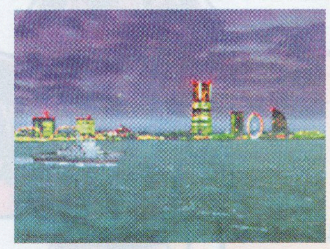
初初看見這遊戲的圖片，還以為這是一隻賽車遊戲，於是心想：「SQUARE繼《跑跑陸行鳥》之後，又開發賽車遊戲了哩。」誰不知看着看着，才知道這可不是一隻賽車遊戲，而是一隻以公路賽車為背景的RPG！！以賽車為RPG的主題可說是新嘗試。那麼我們看看這作品能否將RPG遊戲帶來新的沖擊吧。

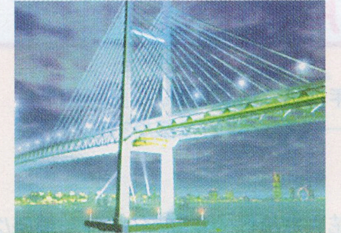
追求極速的男人之熱血故事！！

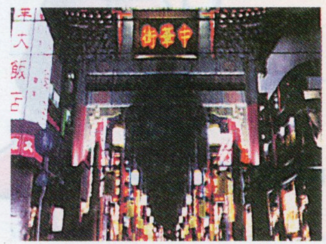
一班喜歡公路賽車的人，都會聚集於橫濱這個地方內，一邊磨練自己的駕駛技術、另一方面亦在追求速度的極限。而這遊戲的主角──赤崎翔是一名熱愛賽車的青年，而且他更是車隊BAY LAGOON RACING的其中一員。而他更在一場又一場的比賽中成長起來。看來，這個橫濱最速傳説，即將開始。

舞台是橫濱的「BAY AREA」！！

SQUARE在PlayStation上推出的RPG都有一個特點，就是都有華麗的CG背景作襯托。當然這隻《RACING LAGOON》也不例外。而且這遊戲的世界觀可有點特別，因為故事的舞台是於一個架空世界中，一個名為「橫濱」的地方上。然而，這個架空世界的「橫濱」可帶給你點點現實「橫濱」的影子，(如中華街、美麗的海濱景色等等)再加些FANTASY的味道。這可也説是這遊戲的特色之一。









駕駛愛車在橫濱市中穿梭吧！！

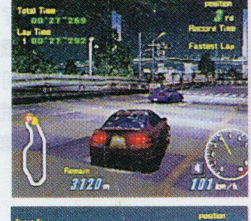
在這遊戲內，主角跟他的愛車可説是不可分割的。所以就算是如簡單的在大地圖移動都好，主角都是要駕着他那架心愛跑車。然而在大地圖上移動時，書面更會顯示玩者現在的車速及所在的街道名稱哩。





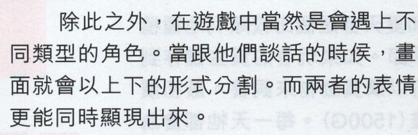
RPG的必備要素－－戰鬥！！

在一隻RPG中，「戰鬥」這個遊戲元素可擔當一個十分重要的角色。當然，在《RACING LAGOON》中也是有戰鬥的。不過由於這是以賽車為主題，所以戰鬥當然是跟敵人用賽車來一決勝負吧。而且戰鬥的時侯，遊戲是會轉變成「賽車GAME」，玩者就真是要利用自己的駕車技術來跟敵人拼過啊。可不是像其他RPG般輸入指令就可以哩。

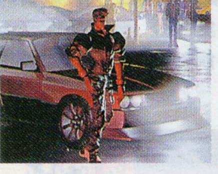


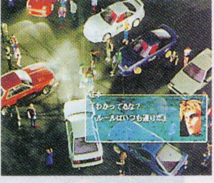


除此之外，在遊戲中當然是會遇上不同類型的角色。當跟他們談話的時侯，書面就會以上下的形式分割。而兩者的表情更能同時顯現出來。









將自己的愛車改裝吧！！

在一般的RPG中，玩者可以透過武器及防具這些裝備來提高角色的能力。然而在《RACING LAGOON》中，玩者就可替自己那架愛車進行改裝及調校，令它跑得更快更順暢。唔，其實除了內部零件外，車殼部份如車頭蓋及車尾定風翼也是可被玩者改裝的啊。









TEXT：怪傑



牧場生活由此起……

在這遊戲裏，玩者將會扮演一個牧場主人，而且還要由開墾荒地開始。在這遊戲中的日子只是每年四個月，分別是春之月、夏之月、秋之月和冬之月。玩者除了經營牧場外，亦需要在經營牧場的空閒時間，四處收集情報，或是四處認識心儀的少女。



荒涼之地



在遊戲開始的時候，四處都是滿佈雜草、石頭的荒地。這麼就要開始開墾荒地的工作了。在最初時，由於資金只有很少，所以只可以買少量農作物的種子。在空閒的時候，玩者可以用鐵鎚將石頭弄碎、拔掉雜草、用斧頭砍斷樹根，令這片荒地有一些地方可以用來耕種之用。最初ITEM的LEVEL只是第一階段，如果想弄好田園真是不得了。

種植

在耕種的時候，當然要到城鎮中的店舖(FLOWER SHOP)購買想種植的農作物種子啦。不過最初時玩者手上只有300G，而種子又不可以一粒一粒的購買，所以玩者要小心選擇了。在種植當然不可以忘記每天都需要灌溉，因為成長得越快，就可以越早收回資金。將農作物售賣後，玩者必須儲存部份資金用來購買種子，因為玩者將會不斷地重複以上的工作。





飼養

在一年裏，春天和夏天都是個比較順利地種植農作物而換到資金的季節。如果玩者的資金儲存到某個程度的時候，就可以購買動物來飼養。最初價值最便宜的動物就是雞(1500G)。每一天牠都會為玩者生出雞蛋，而雞蛋再過三天後就會孵出雞仔。溫馴的牛仔以及今集才登場的羊都是要好好飼養的動物。



LEVEL UP

在今集的《牧場物語》裏，斧頭和鐵鎚等ITEM，都可以從使用中提升它們的LEVEL，而LEVEL共分三個階段。每當LEVEL UP時，體力的消耗都會減少，這麼便利當然要快點令它們LEVEL UP啦！

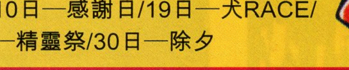
四個月的EVENT

春之月
1日—新年祭/8日—種植祭/17日草競馬/19~22日—選舉女神的投票/23日—花祭

夏之月
1日—煙花大會/9日—作物祭/17日—螢祭/24日—海祭

秋之月
4日—牛祭/12日—收獲祭/20日—卵祭/28日—草競馬

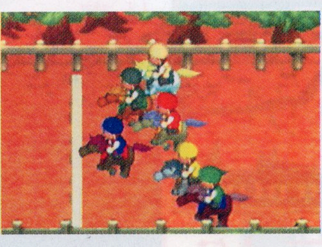
冬之月
8~30日—礦山開放/10日—感謝日/19日—犬RACE/24日—聖夜祭/27日—精靈祭/30日—除夕

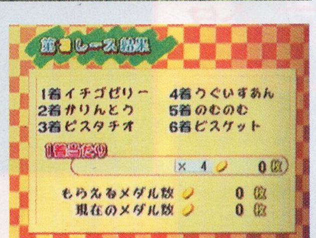


特別地點

草競馬場

在廣場深處的草競馬場，每年都會舉行三次馬和狗的比賽。在比賽場地裏將會買到一些在城鎮中買不到的東西，或者將自己儲蓄起的金錢買在玩者認為會獲勝的狗或馬身上，從而勝取大筆金錢。除此之外，玩者亦可以將自己牧場內的愛犬或愛馬出場比賽，而且更可更改朵們的名字。





廣場

在春天和溫暖的日子，很多人都喜歡舒舒服服地坐在花之芽町的廣場長櫈上。在普通的日子裏，廣場的人流都不會有很多；但在一些EVENT日子裏，城鎮中的所有人都會集合在廣場，氣氛非常熱鬧。在那個時候，主角亦可以見意中人，進而與她談話。



GREEN 牧場

如果玩者想飼養動物的話，這麼就要拜託GREEN牧場的田田田。雖然他的性格頑固，但飼養動物卻非常在行，而一些有關動物的煩惱事都可以找他傾談一下。在EVENT發生之後，他會連同一匹小馬到來，說可以參加愛馬與愛犬的比賽。





山之溫泉

這是有回復體力效果的溫泉。雖然玩者可以在家中的浴室增建一個，但無錢亦都沒有辦法。這個時候只好到山中溫泉來回復體力，在遊戲開始時是未有溫泉的，而EVENT還未CLEAR的時候，主角是不能進入的。





月山

在廣闊的月山裏，玩者可以發現很多不同的動物和花草。特別在收成的秋天，更可以拾到葡萄。在遊戲中將會有很多如小矮人住的洞穴和在冬天的一定時間才能進入的礦山等不思議的地方。



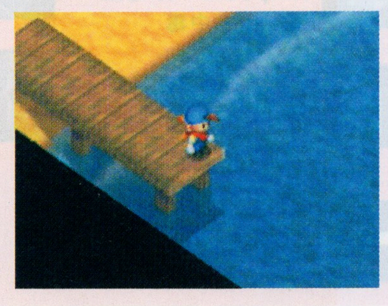




海岸

在前作中沒有的海岸會有今集裏出現。這裏的定期EVENT當然不會沒有夏之月17日的螢祭和24日的海祭啦！想起來這裏亦都是最適合在空閒時遊玩的地方。





新GAME介紹



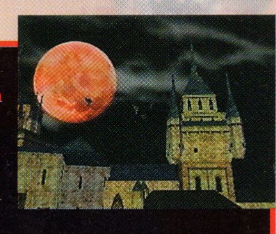
製造商：KONAMI
發售日：發售中(美版)、3月4日(日版)
ACT/MEM/振動PACK對應

By:勇 Agent X

惡魔城ドラキュラ默示錄 Real Action Adventure

惡魔城 Dracula 默示錄

故事



19世紀中期，Transylvania為Wallachia其中的一個城市。和平、快樂一直都是市民所擁有的東西，而且亦從未想過會有失去的一天……

不過有一篇古老傳說，當中預言了大地很快便會再次墜入黑暗的深淵中。於是，人們便逐漸走向邪惡之道，而用來禁鎖著惡魔靈魂的力量亦漸漸消失。

在惡魔城中，有一位被迫沉睡了接近整個世紀的吸血鬼－Count Dracula(德古拉伯爵)，亦因此而可始甦醒過來～

攻擊方法

Reinhradt Schneider(拉哈魯特)

拉哈魯特主要是利用鞭子作攻擊。由於攻擊範圍受到限制，所以要較接近敵人才好進攻。另外，近接戰專用的匕首威力雖大，但較冒險。因此，玩者應多利用Lock On(按R鍵不放來攻擊)，以增加命中的機率。



B鍵：　鞭子
C←鍵：　匕首

Carrie Fernandez(嘉莉)

嘉莉的所使用的能量球，其攻擊雖小，但可以按著B鍵不放來將能量儲起，以增加威力。當發射之後，能量球會作出自動導向攻擊，因此玩者應以游擊方式作主導。惟近接戰用的金環，其攻擊力頗弱，故實戰時的作用並不太大。



B鍵：　能量球
C←鍵：　金環



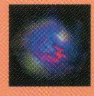
ITEMS介紹



Roast Beef－燒牛肉，增加80%HP



Rosat Chicken－燒雞，增加50%HP



Purifying Crystal－淨化水晶，治療被Vampire咬後的不良情況



Posion Cure Ampoule－除毒藥水，治療中毒



White Jewel－Save Point



Contract－可召喚商人Renon來購買Items的魔法書



Gold－金錢



Healing Kit－可完全回復角色的HP及狀態



Sun Card－立即變成日間的魔法卡



Moon Card－立即變成夜間的魔法卡



Power Up－提升主武器攻擊力一級(武器最高的攻擊力為二級，之後便不能再取，而且每次進入遊戲時，武器均會由最低級數開始)

輔助攻擊

當敵人被消滅後，有時會遺下一些輔助武器予玩者裝備。至於玩者便可以按C↓鍵，或利用Lock On配合來作出攻擊。不過，輔助攻擊是有數量限制，而不同的武器其消耗量亦各有差異。



短劍
(消耗數量：1)



聖水
(消耗數量：3)



十字架
(消耗數量：5)



寶石
(補充輔助武器數量)



斧頭
(消耗數量：2)

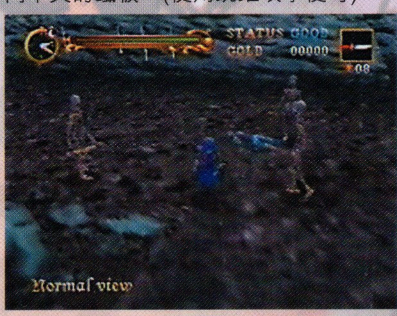
通往惡魔城之道……
Carrie Fernandez(嘉莉)之章

STAGE 1　沉默森林, Forest of Silence

Carrie Fernandez(嘉莉)—這位擁有擊魔之力的12歲少女，在感覺到Count Dracula(德古拉伯爵)將會再次甦醒後，便隻身闖入惡魔城中，希望能阻止惡魔之力重新……

遊戲開始時，Carrie會身處於惡魔城外圍的森林中。Carrie只要一直向前走，便會發現前方的樹木突然被閃電擊毀，而在樹後便有數個紫色火光的火把，打破它們便會獲得Items。之後，轉身離開並繼續前行，便會發現遍地都是屍體和骸骨。當Carrie想繼續前進時，地上的骷髏骨竟然活動起來！戰鬥終於要開始了……

Carrie所面對的是三具骷髏骨，他們近身時除了會用骨頭襲擊Carrie外，更會擲出骨頭作遠程攻擊。不過，由於這是第一次戰鬥，所以Carrie應可以輕易收拾它們。在前方，Carrie發現了一道偌大的門，但此門似乎被一塊大的鐵板所釘住，故此Carrie便破壞了釘在大門中央的鐵板。(使用跳躍攻擊便可)



■只要不被圍攻，要取勝似乎不太難。

當鐵板被破壞後，大門便徐徐開啟。不過，在門內中Carrie竟然發現有一具巨大骷髏骨正蓄勢待發，準備待大門完全打開後便立即向Carrie攻擊。這時的Carrie應該遠離大門一點，以免骷髏骨衝出時會擊中Carrie。



■利用跳躍攻擊來破壞鐵板。



■此巨大的骷髏骨會敲打地上以喚出一些小骷髏骨來。

消滅了巨大骷髏骨後，前方的懸崖便會有些石塊升上來。Carrie跳過石塊而來了對岸後，便會出現了分差路口。這時，Carrie應向右面的方向前進，那裡會有二座建築物，而當中分別會取得Sun Card及Moon Card。之後，Carrie繼續向前行並越過懸崖後便會達一個開啟閘門的機關。不過，當Carrie一開動機關，則返回對岸的石塊暫時消失，而且更會出現一些怪物予Carrie作困獸鬥。當Carrie消滅了怪物後，便可以退回之前的分差路，而向左面通道前進。這時候，Carrie進入早已打開的閘門，然後向右面方向前進。不久，前方便會再次出現一個分差路口，Carrie同樣先向右面前進，越過懸崖並開動機關。惟一開動機關，則本來連接對岸的石塊便會下降懸崖底部，而Carrie只有沿崖邊的石階往下走，才能返回對岸，(當然，玩者亦可以趁石塊還未下降前，立即以最快速度跳過對岸)並回到之前的分差路口，向已經打開了閘門的左面前進。



■小心跳躍，以免一失足成千古恨。



■二座建築物中藏有Sun Card及Moon Card。



■只要開動機關，敵人便會出場。



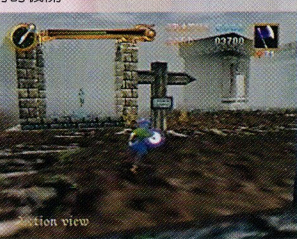
■玩者應按C↑來確定跳躍的位置。

這時，Carrie會經過三間用來放置棺木的石室(唔知棺木中會否有金執，最好試試！！)，而在右側的閘門則依然緊閉。因此，Carrie惟有繼續前行並越過懸崖，但這裡又出現了一個分差路口。另外，敵人方面除會有骷髏骨出現外，更會有一隻移動速度甚高的怪物來襲擊你，不過只要小心應付便可。之後，Carrie便首先向左面的方向前進，當到達盡頭時Carrie便循左面的石階向下走，並成功開動了機關。之後，Carrie就要返回有三間用來放置棺木石室的地方，並進入右側已經打開了閘門的地方開動機關。然後，玩者便可以返回之前的分差路口，並向右面方向前進。當通過了已經打開的閘門後，便進入了一處空地上；這時，遠處的土地上突然又再出現一具巨大骷髏骨，而且更有兩隻駕駛著電單車的小骷髏骨來向你襲擊！

基本上，其攻擊模式和先前的一樣，而那些"電單車"亦不難對付。不過，今次那隻巨大骷髏骨每次將可召喚三隻小骷髏骨，所以要花多些時間才能將之消滅。



■閘門依然關閉，相信又要找打開閘門的機關。



■當打開了三間棺木石室旁的機關後，便要到達這裡然後向右行。



■想唔到原來它們也懂駕電單車！

STAGE 1就此結束，但當城門打開的一刻，Carrie知道這只不過是惡夢的序章吧……



待續

製造商：SNK　發售日：2月25日
價格：$ 358　容量：CD-ROM　記憶：BLOCK數未定
FIG　MEM

TEXT：KOTARO

劍技總集篇！上卷

幕末浪漫 月華の劍士

序言

期待已久，移植97年末SNK最受歡迎2D劍術對戰格鬥作品《～幕末浪漫～ 月華之劍士》，終於決定在2月25日於PlayStation上登場！而為表示對遊戲的重視程度，我們將會連續兩期為大家詳盡介紹遊戲的內容。至於首回連載的，是遊戲基本角色的劍技總覽，希望對於曾經接觸或未接觸過遊戲的讀者會有所裨益吧！

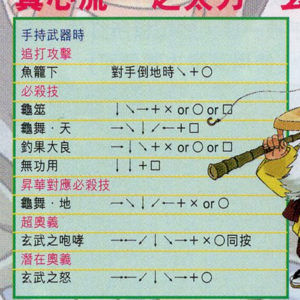
劍技一覽表

SHINING SOUL ～繼承時代之少年～ 活心一刀流・楓

覺醒前	
手持武器時	
追打攻擊	
一刀・斜突	對手倒地時↘＋○
特殊技	
一刀・東風	↓↙←＋□
一刀・雷霆	空中近敵時上以外＋○
覺醒	○□△同按（劍質 GAUGE MAXIMUM 或體力剩餘四分之一、體力閃動時專用）
必殺技	
一刀・疾風	↓↘→＋× or ○
一刀・空牙	→↓↘＋× or ○
一刀・兜割	重 一刀・空牙擊中後→↓↘＋○
一刀・嵐討	近敵時←↙↓↘→＋□
昇華對應必殺技	
一刀・連刃斬	↓↙←＋× or ○（能連續輸入三次）
超奧義	
活心・伏龍	↓↙←↙→＋×○同按
潛在奧義	
活心・亢龍	↓↙←↙→＋○
徒手時	
特殊技	
一刀・東風	↓↙←＋□

覺醒後	
特殊技	
一刀・東風	↓↙←＋□
一刀・雷霆	空中近敵時上以外＋○
必殺技	
晨明・疾風	↓↘→＋× or ○
晨明・空牙	→↓↘＋× or ○
晨明・高空牙	重 晨明・空牙擊中後→↓↘＋○
晨明・嵐討	近敵時←↙↓↘→＋□
昇華對應必殺技	
晨明・連刃斬	↓↙←＋× or ○（能連續輸入三次）
超奧義	
活心・伏龍	↓↙←↙→＋×○同按
活心・醒龍	↓↘→↓↘→＋×○同按
潛在奧義	
活心・亢龍	↓↙←↙→＋○
活心・蒼龍	↓↘→↓↘→＋○
徒手時	
特殊技	
一刀・東風	↓↙←＋□

FIGHTING HERMIT ～戰鬥隱者～ 真心流 一之太刀・玄武之翁



手持武器時	
追打攻擊	
魚籠下	對手倒地時↘＋○
必殺技	
龜笠	↓↘→＋× or ○ or □
龜舞・天	→↘↓↙←＋□
釣果大良	→↓↘＋× or ○ or □
無功用	↓↓＋□
昇華對應必殺技	
龜舞・地	→↘↓↙←＋× or ○
超奧義	
玄武之咆哮	→←↙↓↘→＋×○同按
潛在奧義	
玄武之怒	→←↙↓↘→＋○

MAGICAL LITTLE GIRL ～年少之陰陽師～ 一条陰陽術・一条 明

手持武器時	
追打攻擊	
明流・杭打	對手倒地時↘＋○
明流・乘	對手倒地時↑＋□
特殊技	
符呪・唱閃	←＋○
明流・踏付	空中下要素＋□
天文・墮宿曜	空中近敵時上以外＋○
必殺技	
式神・天空	↓↘→＋× or ○
劾鬼・泥田坊	→↓↘＋× or ○ or □
明流・鞠轉	劾鬼・泥田坊着地後按着× or ○掣不放
明流・鞠放	劾鬼・泥田坊着地後上要素＋□
明流・鞠落	劾鬼・泥田坊着地或「技」劍質狀態中明流・踏付後下要素＋□
劾鬼・清姫	→↘↓↙←＋×
護人形	→↘↓↙←＋○
變化人形	→↘↓↙←＋□
昇華對應必殺技	
天文・星之巡	↓（要素）↑（要素）＋□
超奧義	
式神・六合	↓↙←↙→＋×○同按
潛在奧義	
劾鬼・百鬼夜行	→↘↓↙←→＋○
徒手時	
特殊技	
符呪・唱閃	←＋○
明流・踏付	空中下要素＋□
必殺技	
式神・天空	↓↘→＋× or ○

MOON DESTINY ～生於月之宿命的武士～ 活殺逸刀流・御名方 守矢

手持武器時	
追打攻擊	
逸刀・蝕	對手倒地時↘＋○
特殊技	
逸刀・水無月	↘＋×
逸刀・花殘	←＋○
必殺技	
逸刀・朧・上段	↓↙←＋×（能按着掣儲勁）
逸刀・朧・中段	↓↙←＋○（能按着掣儲勁）
逸刀・朧・下段	↓↙←＋□（能按着掣儲勁）
再待機	逸刀・朧或帶刀・步月拔刀發動後× or ○ or □
拔刀解除	逸刀・朧拔刀待機中△
逸刀・新月	→↓↘＋×
逸刀・雙月	「技」劍質狀態，逸刀・新月擊中時→↓↘＋○
逸刀・新月・裏	→↓↘＋○
帶刀・步月	←↙↓＋× or ○ or □
昇華對應必殺技	
逸刀・月影	↓↘→＋× or ○（能連續輸入三次）
超奧義	
活殺・十六夜月華	→←↙↓↘→＋×○同按
潛在奧義	
活殺・亂雪月花	→←↙↓↘→＋○
徒手時	
必殺技	
無手・步月	←↙↓＋× or ○ or □

ANXIOYS WHITE ～貫穿命運之槍～ 活心長槍流・雪

手持武器時	
追打攻擊	
一槍・冰柱突	對手倒地時↘＋○（能按着掣儲勁）
必殺技	
冰刃	↓↘→＋× or ○
霜華	→↓↘＋× or ○
冰鏡	←↙↓↘→＋□
垂斬	近敵時→↘↓↙←＋□
昇華對應必殺技	
瞬雪斬	↓↙←＋× or ○
超奧義	
雪風捲	↓↙←↙→＋×○同按
凍刺	雪風捲 2 HITS 以後↓↘→＋○
凍斬	雪風捲 2 HITS 以後↓↘→＋□
潛在奧義	
真・雪風捲	↓↙←↙→＋○
徒手時	
必殺技	
垂斬	近敵時→↘↓↙←＋□

ORIENTAL JUSTICE ～來自黃土之使者～
飛影拳・李 烈火



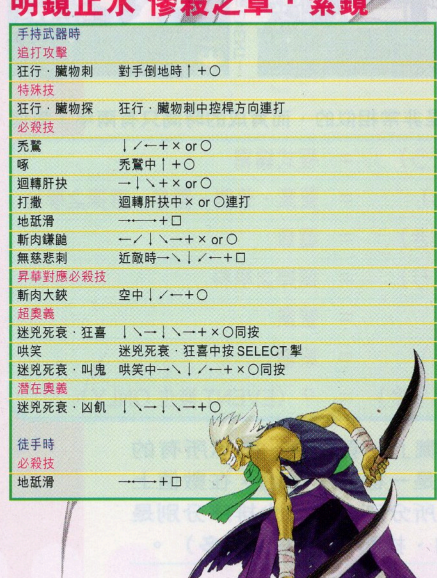
手持武器時	
追打攻擊	
龍追腳	對手倒地時↑＋○
特殊技	
霞	×＋□
火影	霞中× or ○ or □
焰群	霞中↓↙←＋○
旋風	霞中下要素＋□
龍碎落	旋風後→＋□
息吹	挑發中按着 SELECT 掣
必殺技	
龍槌旋	↓↙←＋□（能連續輸入三次）
炎扇翔	→↓↘＋○
鳳落踵	炎扇翔中↓＋○
無影腳	空中下要素＋□
昇華對應必殺技	
炎龍擺尾	→↘↓↙←＋× or ○
獅子咆吼	重 炎龍擺尾擊中後←↙↓↘→＋○
超奧義	
奧義・炎龍纏身	↓↙←↙→＋×○同按
潛在奧義	
秘奧義・蒼天無影腳	↓↙←↙→＋○
徒手時	
特殊技	
息吹	挑發中按着 SELECT 掣
必殺技	
龍槌旋	↓↙←＋□（能連續輸入三次）
無影腳	空中下要素＋□

SWORD WOLF～忠誠之劍～
天然理心流 隼・鷲塚 慶一郎

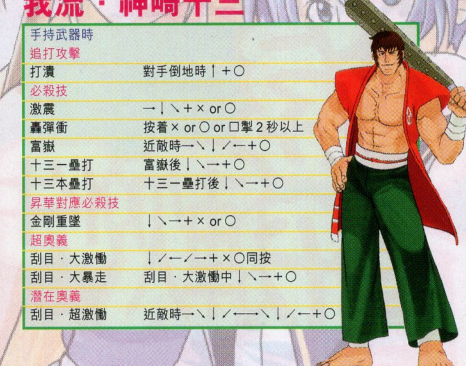
手持武器時	
追打攻擊	
天誅突	對手倒地時↘＋○
必殺技	
疾空殺	←（要素）儲→（要素）＋× or ○
虛空殺	↓（要素）儲↑（要素）＋× or ○
俊殺	↓↙←＋× or ○
俊殺・連	俊殺擊中後× or ○連打
狼牙・斜式	狼牙後↓↙←＋□
昇華對應必殺技	
狼牙	←（要素）儲→（要素）＋□
狼牙・直式	狼牙後↓↘→＋□
超奧義	
真・狼牙	↓↙←↙→＋×○同按
潛在奧義	
最終・狼牙	↓↙←↙→＋○（能按着掣儲勁，儲勁兩秒以上後、身泛紅光時則為防禦不能技）

LIVING NIGHTMARE ～彷徨惡夢～
明鏡止水 慘殺之章・紫鏡

手持武器時	
追打攻擊	
狂行・臟物刺	對手倒地時↑＋○
特殊技	
狂行・臟物探	狂行・臟物刺中控桿方向連打
必殺技	
禿鷲	↓↙←＋× or ○
啄	禿鷲中↑＋○
迴轉肝抉	→↓↘＋× or ○
打撒	迴轉肝抉中× or ○連打
地舐滑	→←→＋□
斬肉鐮鼬	←↙↓↘→＋× or ○
無慈悲刺	近敵時→↘↓↙←＋□
昇華對應必殺技	
斬肉大鋏	空中↓↙←＋○
超奧義	
迷兇死衰・狂喜	↓↘→↓↘→＋×○同按
哄笑	迷兇死衰・狂喜中按 SELECT 掣
迷兇死衰・叫鬼	哄笑中→↘↓↙←＋×○同按
潛在奧義	
迷兇死衰・凶飢	↓↘→↓↘→＋○
徒手時	
必殺技	
地舐滑	→←→＋□

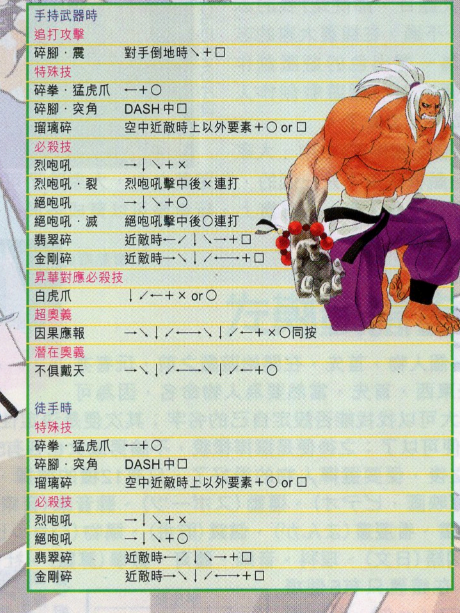


BIG HEART～陽氣羅漢～
我流・神崎十三



手持武器時	
追打攻擊	
打潰	對手倒地時↑＋○
必殺技	
激震	→↓↘＋× or ○
轟彈衝	按着× or ○ or □掣 2 秒以上
富嶽	近敵時→↘↓↙←＋○
十三一壘打	富嶽後↓↘→＋○
十三本壘打	十三一壘打後↓↘→＋○
昇華對應必殺技	
金剛重墜	↓↘→＋× or ○
超奧義	
刮目・大激慟	↓↙←↙→＋×○同按
刮目・大暴走	刮目・大激慟中↓↘→＋○
潛在奧義	
刮目・超激慟	近敵時→↘↓↙←→↘↓↙←＋○

IRON TIGER～鐵腕猛虎～
壞腕・白虎之爪・直衛示源

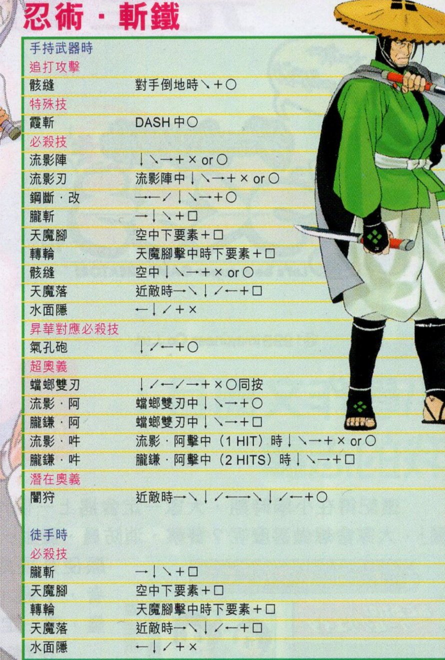


手持武器時	
追打攻擊	
碎腳・震	對手倒地時↘＋□
特殊技	
碎拳・猛虎爪	←＋○
碎腳・突角	DASH 中□
瑠璃碎	空中近敵時上以外要素＋○ or □
必殺技	
烈咆吼	→↓↘＋×
烈咆吼・裂	烈咆吼擊中後×連打
絕咆吼	→↓↘＋○
絕咆吼・滅	絕咆吼擊中後○連打
翡翠碎	近敵時←↙↓↘→＋□
金剛碎	近敵時→↘↓↙←→＋□
昇華對應必殺技	
白虎爪	↓↙←＋× or ○
超奧義	
因果應報	→↘↓↙←→↘↓↙←＋×○同按
潛在奧義	
不俱戴天	→↘↓↙←→↘↓↙←＋○
徒手時	
特殊技	
碎拳・猛虎爪	←＋○
碎腳・突角	DASH 中□
瑠璃碎	空中近敵時上以外要素＋○ or □
必殺技	
烈咆吼	→↓↘＋×
絕咆吼	→↓↘＋○
翡翠碎	近敵時←↙↓↘→＋□
金剛碎	近敵時→↘↓↙←→＋□

ROMANCING WANDERER ～江戶之喧嘩櫻～
我流喧嘩矢倉・天野 漂

手持武器時	
追打攻擊	
停止！	對手倒地時↘＋○（能按着掣儲勁）
必殺技	
居飛車穴熊"九手詰"	×掣連打
穴熊之脱褌	居飛車穴熊中↓↘→＋○
必至	→↘↓↙←＋○（能按着掣儲勁）
高飛車	→↘↓↙←＋□
將棋倒	近敵時↘↘＋□
桂馬之高上	→↓↘＋□
昇華對應必殺技	
雀刺	→↙→＋× or ○
必至～詰！	輸入必至後持續按着○掣
超奧義	
盤上此之一手"金"	→↘↓↙←→↘↓↙←＋×○同按
潛在奧義	
盤上此之一手"角行"	→↘↓↙←→↘↓↙←＋×
盤上此之一手"飛車"	→↘↓↙←→↘↓↙←＋○
徒手時	
必殺技	
居飛車穴熊"三手詰"	×掣連打
將棋倒	近敵時↘↘＋□
桂馬之高上	→↓↘＋□

LAST NINJA～最強之忍道～
忍術・斬鐵



手持武器時	
追打攻擊	
骸縫	對手倒地時↘＋○
特殊技	
霞斬	DASH 中○
必殺技	
流影陣	↓↘→＋× or ○
流影刃	流影陣中↓↘→＋× or ○
鋼斷・改	→←↙↓↘→＋○
朧斬	→↓↘＋□
天魔腳	空中下要素＋□
轉輪	天魔腳擊中時下要素＋□
骸縫	空中↓↘→＋× or ○
天魔落	近敵時→↘↓↙←＋□
水面隱	←↓↙＋×
昇華對應必殺技	
氣孔砲	↓↙←＋○
超奧義	
蟷螂雙刃	↓↙←↙→＋×○同按
流影・阿	蟷螂雙刃中↓↘→＋○
朧鎌・阿	蟷螂雙刃中↓↘→＋□
流影・吽	流影・阿擊中（1 HIT）時↓↘→＋× or ○
朧鎌・吽	朧鎌・阿擊中（2 HITS）時↓↘→＋□
潛在奧義	
闇狩	近敵時→↘↓↙←→↘↓↙←＋○
徒手時	
必殺技	
朧斬	→↓↘＋□
天魔腳	空中下要素＋□
轉輪	天魔腳擊中時下要素＋□
天魔落	近敵時→↘↓↙←＋□
水面隱	←↓↙＋×

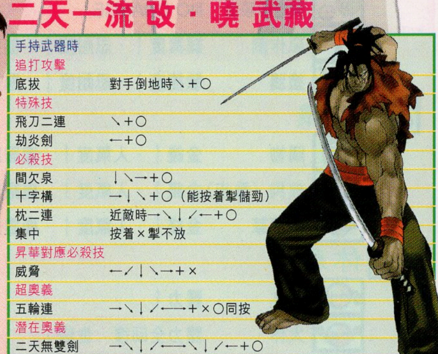
CRISIS CHRIST ～墮天之劍～
妖刀・負之力・嘉神慎之介

覺醒前	
手持武器時	
追打攻擊	
焦拳・災炎	對手倒地時↘＋○
特殊技	
焦腳・焚如	空中下要素＋□
覺醒	○□△同按（劍質 GAUGE MAXIMUM 或體力剩餘四分之一、體力閃動時專用）
必殺技	
不知火	↓↘→＋× or ○
焰咆吼	近敵時→↘↓↙←＋□
昇華對應必殺技	
焦咆吼	→↓↘＋× or ○
超奧義	
紅蓮朱雀	空中←↙↓↘→＋×○同按
潛在奧義	
焚書坑儒	↓↙←↙→＋○
覺醒後	
特殊技	
焦腳・降炎	空中下要素＋□
必殺技	
地獄之劫火	↓↘→＋× or ○
愚者之嘆息	近敵時→↘↓↙←＋□
冥府之嚮導	↓↙←＋× or ○（能按着掣儲勁）
欺瞞之鏡	←↙↓↘→＋□
昇華對應必殺技	
黃泉之翼	→↓↘＋× or ○
超奧義	
負之制裁	空中←↙↓↘→＋×○同按
負之洗禮	→←↙↓↘→＋×○同按
潛在奧義	
紺碧之猛禽	↓↙←↙→＋○



GHOST BLADE～魔神二天流～
二天一流 改・曉 武藏

手持武器時	
追打攻擊	
底拔	對手倒地時↘＋○
特殊技	
飛刀二連	↘＋○
劫炎劍	←＋○
必殺技	
間欠泉	↓↘→＋○
十字構	→↓↘＋○（能按着掣儲勁）
枕二連	近敵時→↘↓↙←＋○
集中	按着×掣不放
昇華對應必殺技	
威脅	←↙↓↘→＋×
超奧義	
五輪連	→↘↓↙←→＋×○同按
潛在奧義	
二天無雙劍	→↘↓↙←→↘↓↙←＋○



製造商：IMAGINEER　發售日期：發售中（1月28日）
售價：5800日圓　記憶：2 BLOCKS
SLG/ MEM

TEXT：赤目黑龍

完全唔係創造遊戲咁簡單



遊戲軟件創作室

早前亦有一隻差不多是同一名字的遊戲在SEGASATURN之中推出，而且遊戲亦是差不多的，所以，大家可能會以為這隻遊戲沒有甚麼特別，然而，這遊戲之中加入了不少新的模式和要素，比之前的作品實在有過之而無不及。

小學作文題目：我的志願

還記得在小學時期，大家一定會遇上一個作文題目，那便是「我的志願」，大家會想做甚麼呢？警察、消防員、醫生……不過，在這裏大家的志願便是要成為一個出色的遊戲創作者，不過，要成為一個遊戲創作人員，便一定要下足工夫了。



■遊戲共有兩個模式。

■OPENING上段。

在《遊戲軟件創作室》之中，大家可以選擇的遊戲模式是不只一個的，在遊戲之中，大家除了可以做一個遊戲製作工司的老闆之外，亦可以製作一個屬於自己的製作人員，而事實上，玩者是可以育成多於一個的製作人員的。

■點解咁似《機械人大戰》嘅！

■先輸入人物的名字。

GAME ONE：遊戲製作者創造模式

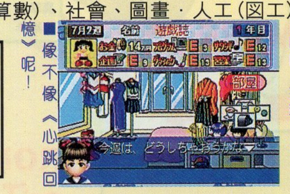
在這個遊戲模式之中，玩者每一次可以育成一個人物，首先，在開始遊戲之前，玩者亦要為這個人物設定一些東西，首先，當然要為人物命名，因為可以使用漢字，所以大家大可以找找能否設定自己的名字；其次便是決定性別，其實這是沒有多大影響的，所以隨便便可以了；之後便是選擇樣貌，不論男或女也各有5種樣貌可供選擇。

■大家希望自己是男還是女呢？

完成以上的設定之後，便要選擇人物的愛好了，只有12種的選擇，包括電視遊戲（TVゲーム）、電影．影帶（映画．ビデオ）、運動（スポーツ）、聽音樂（音樂鑑賞）、砌模型（プラモデル）、卡拉OK（カラオケ）、釣魚（釣り）、讀書、看漫畫（まんが）、儲錢（貯金）、購物（ショッピング）、進食（グルメ）；之後便是設定人物所收讀的學科，當中包括國語（日文）、理科、音樂、體育、數學（算數）、社會、圖畫．人工（図工）和沒有（なし）；最後，便是定立將來的目標，在這裏只有5個項目，分別是圖像（グラフィック）、程式編寫（プログラム）、音樂．音效（サウンド）、策劃（企画）、宣傳．營業，完成以上的所有設定之後，玩者便正式成為一個學生了。

■其實個樣都唔係好重要……

■這便是學生證了。



■像不像《心跳回憶》呢！



■哎吔！打針EVENT！

在成為一個學生之後，玩者便可以開始育成自己的人物了，而育成的過程其實和《心跳回憶》是非常相似的，而育成的時間只有兩年，每個星期只可以選擇一種行動，以下便是行動和其效果：

行動		效果
上學		
	電腦課	機靈度↑．忍耐度↑．敏捷度↓．緊貼度↓．人氣度↓．體力↓
	音樂課	緊貼度↑．忍耐度↑．機靈度↓．人氣度↓．認真度↓．體力↓
	與老師談話	NO CHANGE
	惡作劇	認真度↑．忍耐度↑．機靈度↓．敏捷度↓．人氣度↓．體力↓
	塗鴉	敏捷度↑．忍耐度↑．緊貼度↓．人氣度↓．認真度↓．體力↓
兼職		
	購物	金錢↑．人氣度↑．機靈度↓．敏捷度↓．緊貼度↓．體力↓
	放狗（散步）	金錢↑．人氣度↑．機靈度↓．敏捷度↓．緊貼度↓．體力↓
	拔野草	金錢↑．人氣度↑．機靈度↓．敏捷度↓．緊貼度↓．體力↓
休息		
	小休	體力↑
	大休	體力全回復．金錢↓

能力		影響
機靈度（おりこう）	=	程式編寫
忍耐度（がまん）	=	營業．策劃．圖像．選擇之學科
敏捷度（ひらめき）	=	圖像
緊貼度（ノリノリ）	=	選擇之學科
人氣度	=	營業
認真度（まとも）	=	策劃
勤奮度（バリバリ度）	=	？（EVENT發生ONLY）

註：在「兼職」一項之中，數然所有的增減項目也是一樣的，不過，在數值上的增減是有所分別，其多少排序分別是購物、放狗、拔野草（由少至多）。

新GAME介紹

體力與金錢

在育成的過程之中，有兩項數據是大家可能會忽略的，他們分別是「體力」和「金錢」，首先是金錢，在這個模式之中，要用到金錢的地方只有「大休」，不過，通常在「大休」之後便會有失掉銀包的EVENT發生，如果真是這樣的話，金錢的數目便會變成0；而另一項便是「體力」，在這裏的體力共分5種情況，在最惡劣的兩種情況之下，人物便會被逼入院，而且接着的一星期便會被逼休息。

■體力的5種狀態(好壞程度由左至右)。

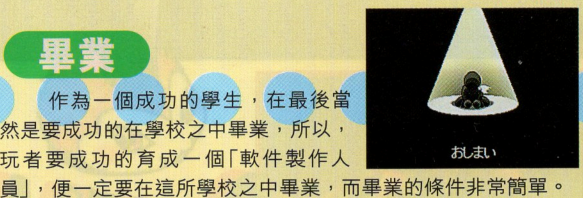


畢業

作為一個成功的學生，在最後當然是要成功的在學校之中畢業，所以，玩者要成功的育成一個「軟件製作人員」，便一定要在這所學校之中畢業，而畢業的條件非常簡單。

在實行以上的行動之後，可以改動的數值有6種，分別是金錢(上左)、程式編寫(上中)、音樂．音效(上右)、策劃(下左)、圖像(下中)、營業(下右)，然而，在實行動作之後，不同的數值也會有不同的變化，玩者要先為人物定下一個目標，如果東做做、西做做的話，到了最後很可能會變成一事無成，最糟便是不能畢業。實際上，畢業的件便是玩者要將人物數值中的「音樂．音效」、「圖像」和「程式編寫」其中一項達到D級式以上，同時，策劃亦要達到D級以上，這樣，玩者所育成的人物便可以成功的畢業，否則便會出現「BAD ENDING」，亦即是不能畢業和不能將人物放在下一個遊戲模式之中。

■這便是兩個不同ENDING的分別。





GAME TWO：遊戲開發工司老闆模式

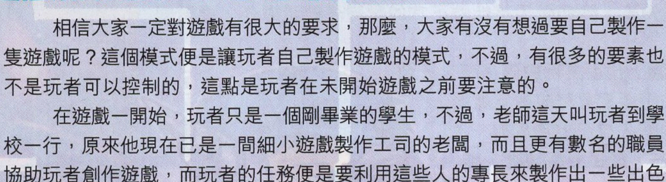
■玩者突然被校長傳召。

相信大家一定對遊戲有很大的要求，那麼，大家有沒有想過要自己製作一隻遊戲呢？這個模式便是讓玩者自己製作遊戲的模式，不過，有很多的要素也不是玩者可以控制的，這點是玩者在未開始遊戲之前要注意的。

在遊戲一開始，玩者只是一個剛畢業的學生，不過，老師這天叫玩者到學校一行，原來他現在已是一間細小遊戲製作工司的老闆，而且更有數名的職員協助玩者創作遊戲，而玩者的任務便是要利用這些人的專長來製作出一些出色的遊戲，除了要以銷售數字來作目標之外，亦要以業界的不同獎項作為目標。

■同時可以使用育成出來的人物。





■同樣要選擇面孔。

■原來做社長真是話咁易。



■這些便是玩者的組員了。



■一開始時只可以製作PUZZLE遊戲。



■吓？只有這3人……



開始遊戲之後，玩者先要選擇自己的樣貌，當然，亦要輸入自己的名字和製作工司的名字呢！之後，在介紹過玩者的組員之後，便可以正式開始遊戲了，在一開始之時，玩者可以製作的遊戲就只有PUZZLE遊戲而已，在分配工作之後，他們便會自動工作。

■這便是開會的情況。

在工作之中，組員們可能會出現一些的問題，例如是病倒又或是受傷，玩者身為老闆，一定要體諒他們；而且在工作之中可能會出現阻礙，這時，玩者一定要和組員們開會，這是非常重要的，因為一切的事情也是要在會議之中解決的，不過，會議不是全部也會有作用的，玩者一定要留心。

除了會議之外，玩者亦要不時留心組員們的狀態，因為如果組員的狀態低下之時，製作出來的產品一定會是劣質貨色，要對付這種情況，一定要和組員們「溝通」一下(コミュニケーション)，而在這些溝通的活動進行中，往往會有一些EVENT發生，玩者以往日老闆的身份和組員外出「散心」，去的地方是「隨機」的，而玩者和組員的對話選項會對他們的回復幅度有非常大的影響。

在社內的事當然要注意，不過，在之外的事也要留心，玩者可以不時留意着遊戲雜誌的遊戲排名，又或者是在這些雜誌之中的內容。

■遊戲雜誌之中的遊戲排名。

■射擊MINI GAME。

■宣傳費是不可免的……



■還可說是最常到的「卡拉OK」。

在每年的末期，也會有一連串的獎項頒發，當然，玩者的遊戲一定要有一定的銷售情況才可以得到這些獎項，若然是得不到任何獎項也不要緊的，因為只要工司能繼續維持下去的話，便可以再製作另一隻遊戲。然而，如果工司的資金到達0的時候，父司便會宣佈破產(倒產)，這亦代表GAME OVER。



■糟了！玩完！

人是用來「賣」的……

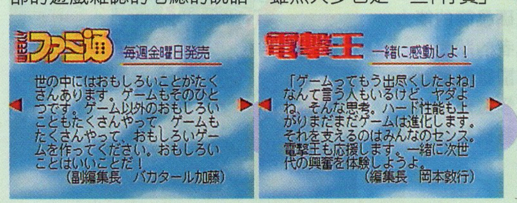
在遊戲之中，玩者最多可以「製造」30個人物，這30個人的作用，除了是在製作遊戲之外，其實還可以用來「交換」的，而且是可以和另一個有玩這遊戲的玩者交換的，這便是在「トレード」之中可以做的事情了。(不過，一定要雙方的MEMORY CARD之中也有自創人物才可以)

除了「交換人口」之外，這遊戲亦可以作雙打的，而遊戲便是以雙方的遊戲銷售作為對戰的項目，當然，哪一隻遊戲的銷量最好便算是優勝者。

■這便是「人口交換」了！

ETC：各大遊戲雜誌社老總有話講

嘩！真係俾足面，因為在這個環節之中，玩者可以看到在日本差不多全部的遊戲雜誌的老總的說話，雖然大多也是一些「行貨」，不過，足見遊戲隻遊戲的替出實在是一件非常大的事呢！而且亦可見「IMAGINEER」的面子有多大啊！



■果然全部都係「大粒佬」！

TEXT：怪獸王MS

DIGIMON WORLD

齊來進入數碼暴龍世界！！

遊戲故事及數碼暴龍的世界

數碼暴龍的世界就是一個由自然和數碼融合的不思議世界，那兒存有各式各樣的數碼暴龍，牠們均生活在法爾魯島(ファイル島)內，牠們都很和平地生活，一天，那些數碼暴龍的「心」突然失去，牠們除了不能與正常的數碼暴龍溝通外，更離開起點街(はじまりの街)。

一天，主角照常到公園上找朋友玩數碼暴龍，天色黑了之後他便返回家中，在廚房看見母親的字條後，得知母親因工作出外，當他進入自己的房間時，看見自己的數碼暴龍閃耀着光芒，於是上前調看，結果為吸進數碼暴龍的世界裏去。

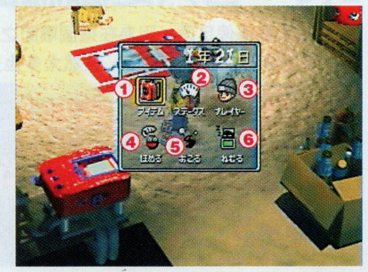
遊戲基本操作

按鈕	主要畫面	戰鬥畫面
L1掣	不用	必殺技威力上升
L2掣	不用	不用
方向掣	角色上下左右移動/選擇	選擇戰鬥ICON
SELECT掣	不用	看敵人
START掣	暫停	戰鬥暫停
R1掣	移動時按便會跑	必殺技威力上升
R2掣	不用	不用
△掣	開MENU	開道具視窗
□掣	不用	使用必殺技
○掣	與角色說話/決定	決定戰鬥命令
×掣	角色/取消	關閉道具視窗



MENU說明

這是用來養育數碼暴龍的MENU，牠們會因應不同的時間，來說出自己的需要，此時玩者必須利用這個MENU來回應牠，就如手提機一樣，這會影響牠們生活的規律。



1) 道具——可看見所持道具
2) 能力——看數碼暴龍的能力
3) 玩者——看玩者的狀態
4) 稱讚——可稱讚數碼暴龍
5) 責怪——可責怪數碼暴龍
6) 睡覺——吩咐數碼暴龍睡覺

主畫面說明

這是基本的遊戲畫面，玩者很多時都會與數碼暴龍在這兒，玩者的目的是在這個世界裏找尋失去「心」的數碼暴龍，戰勝牠後並吩咐牠返回開始街工作，從而令世界平衡，玩者除了可在迷路森林找到失去「心」的數碼暴龍外，更可在其他地方找到。



1) 時間——黃點代表時，中央的針代表分
2) 主角——即玩者自己
3) 數碼暴龍——玩者現有的數碼暴龍
4) 情緒值——表示數碼暴龍現在的情緒
5) 壽命——表示數碼暴龍的壽命

數碼暴龍的能力說明

很名顯這兒是顯示數碼暴龍能力的畫面，玩者可利用此清楚得知牠的狀況，從而進行下一步的工作。

1) 名字——表示牠的名字
2) 類型——表示牠的類型
3) 年齡——表示牠的年齡
4) 重量——表示牠的重量
5) 性質——表示牠的性質
6) 屬性——表示牠的屬性
7) 活動時間——表示牠的活動時間
8) 生命——三個心都被扣去時便會死亡
9) 情緒值——表示數碼暴龍現在的情緒
10) 壽命——表示數碼暴龍現在的壽命，越高就越短
11) 野性度——在地上糊亂大便，牠的野性度便會增加
12) 現在能力——表示牠現在能力

PLAYER STATUS畫面解說



1) 名字——表示玩者的名字
2) 評價——表示對玩者養育數碼暴龍的評價
3) 數目——表示玩者養育數碼暴龍的數目
4) 金錢——表示玩者所持有的金錢
5) 時間——表示玩者所玩的時間
6) 特別道具——表示玩者所持有的特別道具
7) 徽章——表示玩者所持有的徽章

戰鬥畫面解說

當其他數碼暴龍撞到玩者，便會立即進入戰鬥畫面，這時玩者的數碼暴龍便會與敵人戰鬥起來，不過由於戰鬥時是AUTO的，不能手動，因此要好好鍛鍊牠啊！



1）玩者——表示玩者的位置
2）數碼暴龍——自己的數碼暴龍
3）數碼暴龍——敵人的數碼暴龍
4）HP——表示數碼暴龍餘下的HP
5）MP——數碼暴龍餘下的MP
6）FINSH——當FINSH BAR充滿時，便可使出必殺技
7）戰鬥ICON——表示數碼暴龍戰鬥指令

數碼暴龍的成長

數碼暴龍會因應時間的流逝而成長，牠會的成長分成四個階段，分別是幼年期、成長期、成熟期及完全體，由蛋誕生出來的數碼暴龍，幼年期時是不能與其他數碼暴龍戰鬥，直至牠成長至成長期才可，當牠們經過一定的時間和戰鬥數目，便會進化至成熟期及完全體。



數碼暴龍的說話

糞便

當數碼暴龍出現這個ICON時，即是代表牠需要去廁所解決，這時玩者必須要帶牠到廁所，若牠在去廁所前「賴」了，牠的野性度便會增加，那是要牠聽話都很難了。

睡覺

假若數碼暴龍出現這個ICON時，即是代表牠很倦和很想睡覺，此時玩者必須利用MENU上的選項吩咐牠睡覺，這樣數碼暴龍便會在原地休息，而玩者亦可在此作SAVE。

生病

如果數碼暴龍訓練或戰鬥過多，牠們便會生病起來，此時玩者要利用特定的道具來治病，又或將牠送到醫院去，否則牠們會病死。

肚餓

當數碼暴龍現這個ICON時，即是代表牠很肚餓，此時玩者必須餵牠吃肉，或是其他食物等，否則生活會變得不正常。

受傷

當數碼暴龍現這個ICON時，即是代表牠受了很大的傷害，這時玩者應用特定的道具或送牠到醫院治療，才能令牠回復正常。

練習

在開始街的西邊有個練習場，內裏有各式各樣的練習，如打木、大岩石、拳擊等項目，在數碼暴龍未進化到成長期時，要在這兒好好鍛鍊，從而加強牠們的實力，由於每項鍛鍊均會有不同的效果，所以要小心決定數碼暴龍的類型啊！

打木

當數碼暴龍打擊木柱後，牠的攻擊力便會上升。

大岩石

當數碼暴龍推此大岩石後，牠的HP值便會上升。

拳擊

當數碼暴龍被拳套打中時，牠的防衛力便會上升。

瀑布

當數碼暴龍在瀑布底打座時，牠的MP值便會上升。

跑步

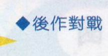
當數碼暴龍跑了一個圈時，牠的速度便會上升。

教室

當數碼暴龍聽取玩者的教導時，牠的聰敏度便會上升。

VS BATTLE

假若你的朋友有玩此遊戲時，便可以雙方的記錄來作對戰，就如手提遊戲機一樣，不過在此更增加TEAM BATTLE，玩者可以「3 VS 3」或「5 VS 5」形式來進行。為了與朋友對戰，可先在開始街上登錄。


◆後作對戰


◆先作登錄



戰鬥 ICON

在遊戲初段時，由於玩者的數碼暴龍並未曾成熟，所以其戰鬥ICON都很少，只有「拜託你了！」及「逃走」，但是當數碼暴龍不段成長，以及死亡後再生，都會繼承之前的能力，當牠慢慢變得強勁時，便能使出多項技術，戰鬥ICON亦會增加。

拜託你了！（まかせた！）

將戰鬥交給數碼暴龍，任由牠們戰鬥。



防衛（がまぜだ！）

當數碼暴龍受到攻擊時，便會作出防衛狀態。

目標（ターゲット変えろ！）

當受到一隻或以上的敵人攻擊時，便可用此轉移目標。





技 1~3

依照所選擇的技術來攻擊敵方。



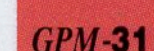
離開（はなれろ！）

命令牠與敵人保持距離，免得受敵人的強烈一擊。

逃走（にげろ！）

發覺數碼暴龍不及敵人時，可用此作逃走之用。





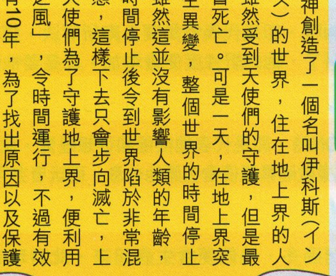
製造商：NEC Interchannel
發售日：預定2月25日
PlayStation SLG MEM
容量：CD-ROM
售價：5800日圓

TEXT：黑翼天使MS

找尋勇者的後選人

FAVORITE DEAR

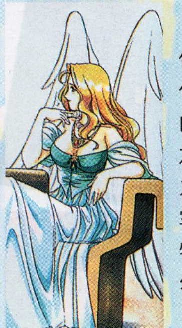
序



神創造了一個名叫伊科斯（インフォス）的世界，住在地上界的人類，雖然受到天使們的守護，但是最終都會死亡。可是一天，在地上界突然發生異變，整個世界的時間停止了，雖然這並沒有影響人類的年齡，但是時間停止後令到世界陷於非常混亂狀態，這樣下去只會步向滅亡，上級的天使們為了守護地上界，便利用「時之風」，令時間運行，不過有效期只有10年，為了找出原因以及保護這個世界，一位見習天使和旗下四位小妖精在地上界找尋擁有勇者力量的人類，從而希望令世界復原。

The seed you sow does not come to life unless it has first died.
FAVORITE DEAR
フェイバリット・ディア

天使界


◆大天使加百列

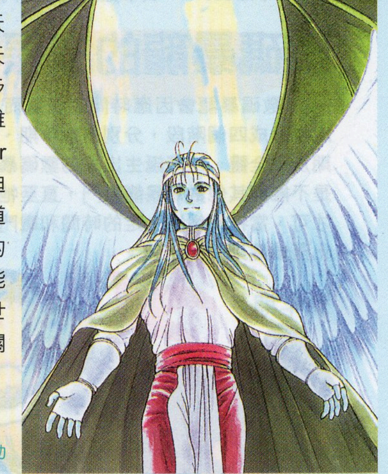
在天使界裏有好幾個宮殿，在最上層的當然就是上級天使加百列（ガブリエル）的古拉捷亞宮殿（グラシア宮），在她之下的就是管理天使界道具的拉捷勒（ラツィエル），以及掌管人類的生死之天使利米勒（レミエル），她們分別在寶物宮及大聖堂工作，而最後的比迪魯宮（ベテル宮）就是年幼的天使工作的地方。

◆天使拉捷勒

◆天使利米勒

謎一般的天使

同時擁有惡魔和天使之翼的天使拉斯勒（ラスエル），雖然在Kancir國中娜沙迪亞好像知道此天使的事……可能他會是與世界異變有關的墮天使？


◆天使拉斯勒

天使的工作


◆ROSA

玩者就是在伊科斯之上的年幼天使，可是由於天使是不能直接介入地上界的事，因此他需要妖精的幫助，在地上界找尋勇者，在玩者之下共有四位妖精，分別是ROSA（ローザ）、LILY（リリィ）、SHELLEY（シェリー）及FRORINDA（フロリンダ），她們均有不同的能力。


◆LILY


◆SHELLEY
◆FRORINDA

人物關係圖

Fangum 王國

阿芝（アーシェ）

Kancir 國


美利亞斯王子（ミリアス）


菲利美（フェリミ）

娜沙迪亞（ナーサディア）

Duminus 帝國
王妃美拉爾亞（ミライヤ）

利特拉露（リュドラル）

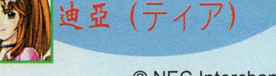
Hebbron 王國

捷雲斯（シーヴァス）

雷爾（レイヴ）

Quvair 國
菲亞拉（フィアナ）
也露露（ヤルル）

迪亞（ティア）

Kimbart 王國
比捷亞（ビーシア）

古利菲（グリフィン）

Esparda 皇國

迪安（ディアン）

有婚約
初戀
姊弟
憎恨
擁有捷雲斯之母的畫
自幼相識

勇者候選人

在地上界總共有十二位勇者候選人，她們分別在不同國家，玩者需要利用妖精找尋她們的所在，並且要接觸她們，最後才需要由玩者與她們見面，現在先為大家介紹一下部份的候選人。

娜沙迪亞

除了知道她的名字是娜沙迪亞外，就沒有她的任何資料，她令人有不思議的感覺，在傳聞中得知她對於天使拉斯勒有所認識，究竟她是個怎麼樣的人？現在都是無從溪考。



菲亞拉

菲亞拉是位很強悍的女劍士，雖然她擁有美麗的容姿，但是由於她的做事方法是「動手先動口」，非常粗暴，基本上並不像女性，她只會為賞金而工作，而且對金錢非常之執着。



捷雲斯

他毫無疑問是一位貴族，雖然擁有俊俏的樣貌及高貴的氣質，但是他的興趣是「追女仔」，是位不折不扣的PLAYBOY，不過在妖精遇上他時，卻看見他的腰上有一把劍。



利特拉露

妖精會在「傳說之地」遇上利特拉露，他是在那兒受到龍養育的人，為人歡宏大量；天真無邪，擁有強大的正義感，另外他更有一種特殊技能，就是能夠與魔物說話。



也露露

也露露在故鄉有一位母親，可是其父親因要守護被墮天使及魔獸襲擊的街而失踪，他為了母親便與好友NASH出外找尋父親的踪影，其好友NASH是不折不扣的魔物。

菲利美

他的職業是吟詩人，為人喜愛大自然和動物，雖然他很溫柔，但是卻性格非常消極，而且當沒有勇氣面對事情時，便會利用自己喜歡的音樂來逃避，他在年幼時因戰事而變成狐兒，



古利菲

他是盜賊團比爾奧狼（ベイオウルフ）的第二代首領，他年幼時喪失兩親，是由第一代盜賊首領養育成人，雖然其說話的態度很不雅，而且沒有同伴意識，但是他的信用擁有很高的評價。



阿芝

她是住在Fangum國的公主，由於她不愛王宮的生活，所以自己出外找尋自由自在的生活，並與美利亞斯王子解除婚約，可是她在美利亞斯王子所舉辦的PARTY中聽到有人欲向自國叛亂一事。



遊戲流程

STEP 1 決定

首先決定兩位妖精在此TURN的行動，當所有行動作多一次決定時便不能取消。因此要仔細考慮勇者們的去向。



◆先決定妖精的行動

STEP 2 實行

將行動動作兩次決定後便會立即實行，由於玩者與妖精的行動是分開來進行，因此在每TURN完結時，妖精便會向玩者報告。



◆妖精出外實行任務

STEP 3 接觸

各TURN之後妖精便可能發現候選人，可是每次接觸並不是代表成功要求他成為勇者，他們亦有不喜歡的時候。

◆第一次要求已成功

EXTRA交流&戰鬥

當找到勇者候選人後，與勇者交流的方法就是將一些任務交給她們，從而加深與她們之間的友情和信賴。



◆遇上敵人時便會戰鬥起來

註：畫面仍在開發中

製造商：HUDSON　售價：5800日圓
發售日：99年3月18日　容量：GD-ROM
AVG／MEM／1人

TEXT：Coke Hunter FUKUDA

往北去White Illumination 夏編內容大公開

北へ。
White Illumination

HUDSON在Dreamcast的頭炮作品《往北去White Illumination》現已接近完成階段，同時廠方亦將發售日定在3月18日，可算是本作FANS的一大喜訊呢。此外，在推出遊戲初期會贈送初回特典，這就是由NOCCHI氏所繪畫的限定海報，送完即止敬請留意！

與女孩相識在夏季

發生在北海道的《往北去》主要分為夏季和冬季兩個部分，主角首先要在短短數天的夏季假期裏結識8名登場女孩，而最需要注意的是若果這時給她們留下壞的印象，那便對日後劇情會有很大的影響，同樣地如沒有把握機會去和她們會面，她們就不會在冬季時出現的，相當苛刻哩。以下是丹娜．尼彬斯基的夏季會面介紹。



■在小樽運河工藝館門前遇到丹娜，她問主角是否喜歡玻璃



■丹娜耐心地將吹製玻璃的事一一道出

選擇「好吧…」



■接着她請求主角幫她一把，還是答應她吧

選擇「不大喜歡…」



■若表示對玻璃沒有興趣，她頓時顯得不大高興，看來好像選擇錯誤



■滿心歡喜的她邀請主角進入工藝館內

當成功令她留下良好印象，主角隨後便可和丹娜約會。在黃昏直照的公園她透露了希望能製造父親傑作「夕陽紅」的心願，跟着與她到一間西餐廳共進晚餐，真是詩情畫意呢~飯後主角便和她在小樽車站道別。雖然整天並沒有甚麼特別好事發生，但估計主角如能和她一起完成「夕陽紅」，那就實在太好了。

■丹娜遠眺夕陽美境，令她產生無限感觸



■她帶主角到相熟餐廳共進晚飯



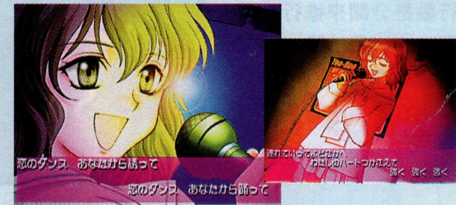
■臨別時她好像依依不捨似的…

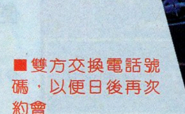
約會場面事件眾多

假如想邀請女孩子約會，到底往哪個地方才比較合適呢？在《往北去》裏其中一個約會地點就是須貝大廈內的卡拉OK了，當邀請川原鮎或春野琴梨到卡拉OK耍樂時，就會發生由她們唱出名曲的特別事件，聽清楚一點會發現這是在Opening時播放過之歌曲來的；另外遊戲亦設定了很多特別事件場面，完全顯現NOCCHI氏的幼細筆觸。

■丹娜埋頭苦幹地工作，臉上流露出可愛的一面

■川原鮎的歌藝，看她好像很享受唱歌呢





■其他角色像琴梨當然也會去唱卡拉OK啦

聯絡要靠PHS！

主角這次夏季之行，幸運地是有帶同PHS（日本流行攜帶電話）一起出發的，固此可向結識的女孩子索取電話號碼。當雙方交換過電話號碼後，主角就馬上將它儲存在PHS內以便日後再次約會，否則的話又怎能在冬季時找她們呢？

■雙方交換電話號碼，以便日後再次約會

冬季再遇的溫馨境緻

為了實現White Illumination神奇力量的傳說，主角於是在冬季假期時再次前往北海道去，和心上人在大除夕跨年親吻以獲得永遠的幸福（聽起來很浪漫的啊）。記不記得先前說過在暑假時向女孩們索取的電話號碼？現在便可致電琴梨以外的女孩子，邀請她們在大除夕那天一起約會…基本來說，因為主角是與琴梨共居一屋，所以要約她非常簡單，至於其他女孩子則需要預早約好，否則「蘇州過後無艇搭」就糟透了。



■主角腦內泛起那個很Romantic的傳說…

■相隔半年，琴梨依然是那麼可愛哩

為保證能在除夕和心儀女孩約會，主角還是要把握僅餘的一兩天和女孩會面，以確定約會時間兼且取悅她們；以下是和女孩們在遊歷白雪遍地之名勝時的留影。

川原鮎



■阿鮎提醒主角記得要和她通電話

■比起夏天那時，妳不像長大了很多哩…

里中梢

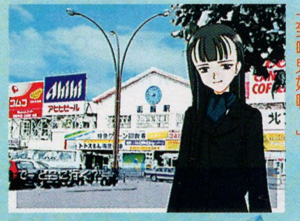


■她不怕冷嗎？只穿那麼薄的衣服…



■和她一起去品嘗章魚美食

左京葉野香

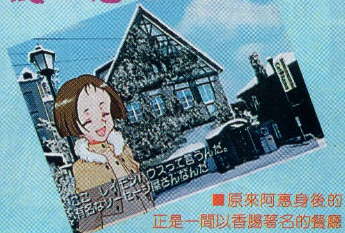


■在函館車站前，她問道「到哪兒好嗎？」



■葉野香女性化得很的另一面

愛田恵

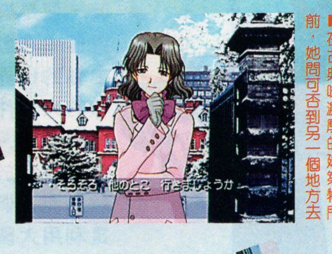


■原來阿惠身後的正是一間以香腸著名的餐廳

■這是位於札幌的一個鐘樓

椎名薫

■真不知道她的駕車技術原來是那麼棒的



■在古典味濃厚的建築物門前，她問可否到另一個地方去

丹娜．尼彬斯基

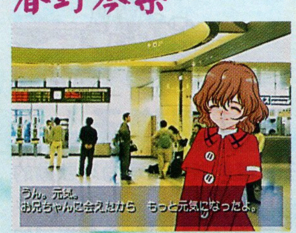


■在須背大廈，丹娜告知裏面有遊戲機中心和卡拉OK



■看來她頗喜歡夾公仔機裏的天使布公仔啊～

春野琴梨



■琴梨一看見主角便高興得喜上眉梢



■在快速氣墊船上，她說着家中的種種瑣碎事

櫻町由子

■由子在函館市歷史寫真館內和主角拍照

■在公園內由子看起來有點怪怪的

如何打發自由時間？

當主角在夏季拜訪琴梨一家人時，方知她原來要參加網球部長達4天的集宿！（彷如晴天霹靂）難道主角這幾天要孤獨地屈在家中虛耗光陰？當然不可以吧，於是他便獨個兒到各處去看看，例如可以到小樽運河工藝館找丹娜，不知道沒有琴梨在旁的日子是福是禍呢？



■阿鮎和她一起出發，二人穿起制服的樣子很可愛呢

■聽琴梨說她這幾天要參加網球部集宿，留下主角孤伶伶一個

■悶透了的主角於是去「打攪」工作中的丹娜

送給女孩的禮物

在經過遊戲機中心的夾公仔機或運河工藝館，有時是會發生購買禮物送給女孩子之特別事件的，相信沒有女孩會討厭收到精美禮物吧；至於誰人會在哪裏出現這類事件則要碰碰運氣了。



■主角突然告訴她肚子痛，需要去洗手間

■琴梨口裏說着很喜歡這些玻璃製精品，但卻沒有錢買

■原來他是借故跑回售賣玻璃精品的地方，真是古惑…

製造商：BANDAI VISUAL
發售日：1月28日　售價：6800日圓
SRPG／MEM

文：積奇

ECSAFORM

在荒蕪的世界內爭掙扎求存！



前言



這是一個以超文明崩壞後的世界為舞台，故事完全獨立的模擬RPG。所謂超文明的時代，便是指以萬能技術「理動」為主軸所運行的時代，可是最後亦由於人們過份依賴這技術，致使世界崩壞。而物語的軸心人物便是在這個世界內的少年男女，男的是戰鬥用的人工生物「比特」，而女的便是為了理動實驗而把身體改造的「茜茜莉」。在這個時代出生的他們，會和甚麼人相遇，而他們的命運又會如何呢……？



超文明之遺產……比特



由超文明所造出，有「巴魯姆構造體」之稱的戰鬥生物。擁有令人驚嘆的身體能力，由於自己本身沒有任何感情的關係，基本上可說是全無弱點。

■比特的敵人「狄」，是一名冷淡的研究家。

悲哀的實驗品……茜茜莉

為了改造身體而被送入研究所的神秘少女，理動能力十分高。當她逃出比特的研究所後，故事亦隨即開始。



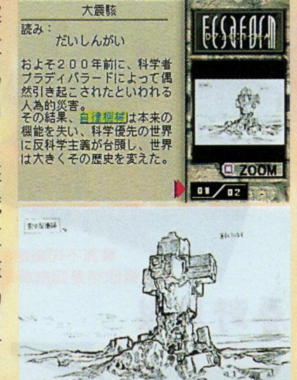
■茜茜莉和比特的相遇，而這亦是物語的起點。

遊戲的世界觀

「大震骸」、「理動」等特殊用語頻頻出現的這個作品，其世界觀的設定亦十分仔細。當中出現的一字一語均有著其獨特的意味，當然，遊戲內有不少場面也會對這些用語作出解釋，有關這類用語的插圖數目更是可以和動畫匹敵。有關上述所提到的插圖和用語解說，均可在「ECSAFORM NETVIGATOR」(遊戲所附送的令一隻DISK)一碟內找到。

大震骸

代替了魔法，取而代之的便是「理動」。而所謂的大震骸，便是導致這個由理動為主軸的世界崩壞的大事件。大震骸後，整個世界處於荒蕪，而人們便是利用大震骸前，所餘下的文明遺產而生存。



「虫」與「異様子」

所謂異様子，便是指利用理動來啟動的ROBOT＝自律機械的突發變異種。而令一種則是在大震骸時，由環境變化所生出的「虫」。至於野生的虫，亦可以說是這個世界內的怪物。



獨持的戰鬥系統

遊戲內的基本流程可分為三種類，分別是事件、移動・會話・購物、戰鬥。而遊戲亦著重事件中所收集的情報，除了有不行多次便不會出現的情報外，更有一些是不聽取便無法繼續遊戲的特別情報。

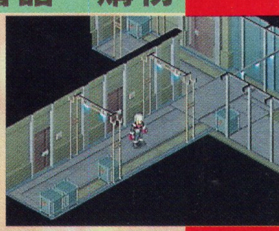
事件

戰鬥以外的畫面，便是事件的進行和角色們的移動。



移動・會話・購物

不到處收集情報，遊戲便無法前進。



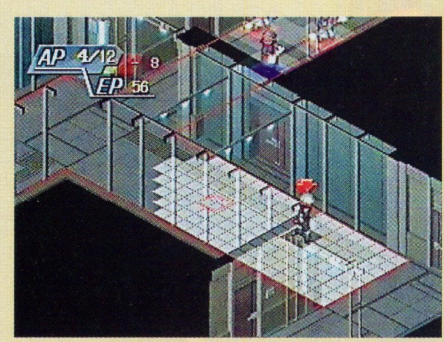
戰鬥

在這裡玩者可感受到遊戲內獨特的戰鬥系統。



WP（WAIT POINT）～戰鬥的基本

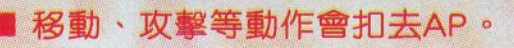
畫面內沒有顯示，是決定角色們等待的時間點數，當到達零時便可以移動。每當角色行動完了後，這個WP便會全滿，亦會同時開始逐漸減少。相對來說，WP較少的角色，行動便會較迅速。



■遲緩的角色可作出兩次移動，速度較高的角色可作出三次移動。

AP與EP～行動與防禦

各種類的行動也會消耗AP，只要AP足夠的話，同樣的動作是可以進行多次的。行動完結後，剩餘的AP便會轉化為EP。EP是防禦點，和角色們的HP有著密切的關係，當敵人攻擊時，EP便會減少，相對的防禦力亦會降低，EP變成0時，便是扣HP的時間。亦由於這樣的關係，遊戲戰鬥時會較著重戰略性，如戰鬥前所做的行動太多的話，剩下的AP便會較少，當戰鬥時，AP變成EP，由於受到攻擊時EP會減少的關係，這樣子角色們的防禦力亦會逐漸低。

■ 移動、攻擊等動作會扣去AP。



■ 選擇「行動終了」後，剩下的AP便會變成EP。



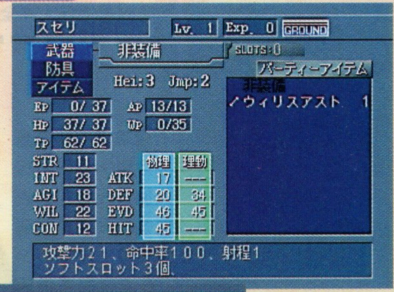
■ 受到攻擊時，EP會較HP先減少。



■ 當EP變成0時，受到一、兩次攻擊角色便會進入瀕死狀態。

RAM與理動～裝備的概念

「理動」可說是一般RPG內的魔法，為了可使出理動的力量，一種稱為「SOFT RAM」的道具便應運而生。而在這個世界內的武器是有RAM槽存在的，只要在槽內裝上SOFT RAM，便可使用理動的力量。當然，這些RAM槽的數量並不是無限的，同時可裝備理動的種類亦有限制，基本上高級的武器，其RAM槽亦較多。另外，除了SOFT RAM外，遊戲內亦有「BOOST RAM」的存在，SOFT RAM主要用途是在於攻擊，而BOOST RAM則是用於防禦。和武器一樣，各種類的防具上亦有RAM槽的，只要裝上BOOST RAM便可發揮其特殊的防禦力。



■ 戰鬥前不裝上SOFT RAM的話便不能使用理動。



■ 由於RAM槽有限，應裝上甚麼RAM好呢？

SOFT RAM

■除了可在店內購買外，亦可從打倒敵人時獲得，當場，強力的理動RAM，其價值亦較高。



BOOST RAM

■取得方法和SOFT RAM相同，性能高的價錢亦較貴。



製造商：BANDAI　發售日期：2月4日
售價：6800日圓 記憶：6 BLOCKS
AVG／ MEM／ 對應DUAL SHOCK(震動)

OFFICIAL PRODUCT

TEXT：赤目黑龍



宇宙戰艦 大和號 遙遠之星依斯干都

正！首先最精采的是OPENING，雖然全以CG製作，不過非常流暢，加上原本的OPENING主題曲，真是非常的令人懷念啊！相信就算不是《大和號》的擁躉也一定會非常欣賞這作品。

地球毀滅的序章


■敵人的艦隊太強橫了！

故事一開始，時間是西曆2119年8月21日，當時在冥王星宙域S-16附近的地球聯合第32日本艦隊遇上了不明來歷的艦群，而旗艦225號的司令官正是沖田十三，雖然他是一個有非凡領能力的人，可是由於敵人太多和太厲害，所以艦隊被敵人打至潰不成軍，最後，只剩下旗艦和巡洋艦「雪風」，本來，沖田十三下了撤退命令，可是雪風的艦長古代守強行向敵艦攻擊，結果他的巡洋艦被擊沉，最後，只有旗艦能逃出生天……

與此同時，在火星的基地之中，兩名士兵(古代進和島大介)發現不明來歷的飛行物體接近，在知會上級之後，他倆便被派出動調查，在這次調查之中，他們發現了一個逃生囊，在旁邊有一名已經死去的女性，在她手上有一個像是訊套囊的東西，為了查明真相，他們便將套囊帶返基地。

原來這些全是外星人的陰謀，在22世紀的末期，一些巨大而灼熱的殞石撞向地球，這些殞石差不多將地球完全毀滅，製造這些攻擊行動的其實是外星人「嘉米拉斯」，他們為不能達到將地球人完全「奴隸化」，所以便利用「遊星爆彈」(那些巨大殞石)向球發動攻擊，這些的攻擊使地球漸漸步向滅亡，地面上已經被核幅射破壞得十分厲害，而人類唯有移到地底之下生活，不過，幅射已經開始向地核蔓延……

在古代進二人帶回來的套囊之內，原來藏有一個重大的訊息，一個自稱是來自外宇宙「依斯干都」(イスカンダル)的史達莎(スターシャ)，她帶來的訊息便是現在正在發生的事，而且她預言在1年之後地球便會滅亡，唯一的解求方法便是到她的域星依斯干都一行，因為在裏有一種能清洗核幅射的機械「COSMO CLEANER」，然而，達依干都和地球的距離是14萬8千光年，以現時地球的科技，根本無法實行的，幸而，史達莎亦送來了「波動引擎」的製造方法，於是，軍部便全力製造這種引擎和製造前往宇宙的戰艦……



■這便是關係人類存亡的通訊套囊。



■這便是「波動引擎」的設計圖。

初戰



■這便是敵人在冥王星上的基地。

對於兄長的戰死，古代進表現得非常激動，另一方面，在戰艦完成之後，沖田十三被任命為艦長，而且他更加讓古代進和他的同伴島大介加入成為大和號的成員，共同前往依斯干都，希望能解救地球的危機。

乘上了大和號之後，眾人便要準備起航，這時，玩者要先學習如何攻擊敵人，因為有敵艦正要向大和號攻擊，這次，玩者先要學習開啟MENU(按○掣)，在沖田十三的位置SAVE，然後才繼續遊戲。繼續遊戲之後，只見大和號的主砲對着長空，一聲巨響，在天空中的敵艦便應聲爆炸。


■大和號正式啟航。

在一天的休息之後，大和號便要正式啟航，然而，敵人知道了大和號的存在之後，決定要消滅之，於是便由冥王星的基地發射「遊星爆彈」，向大和號擊攻，幸而大和號能及時升空，而且將遊星爆彈擊毀。到達了宇宙空域的大和號，本來正要開始前進，不過又受到敵艦的攻擊，這時，玩者便要學習使用「自動砲台」來還擊，在擊毀敵艦之後便可以正式出發了。



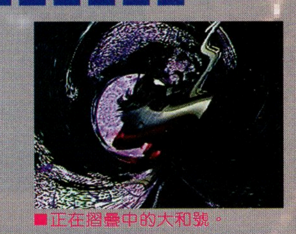
■敵人的戰艦正準備向大和號攻擊。

而要說到正式的戰鬥，便是大和號遇上了敵方的高速巡洋艦，由於在敵艦之上有非常多的艦載機，所以在戰之中玩者最重要便是先將敵艦解決，否則便會受到敵方戰機的圍攻。而在這戰之中，玩者首次可以使用戰機出擊，不過，玩者要記着，由於所有的戰鬥也是以實時進行的，所以大家要同時兼顧移動、攻擊、防禦、補給、維修的工作。



■這便是大和號的前路線。

白兵戰之訓練

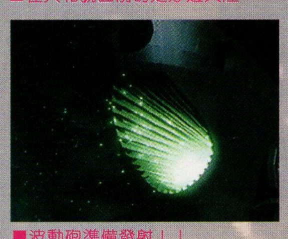

■正在摺疊中的大和號。

在完成戰鬥之後，大和號便要繼續前進，他們使用「摺疊航法」前往火星，雖然是成功的到了火星宙域，不過，不知甚麼原因，大和號的引擎發生故障，被逼降落在火星之上，為了要修理，大和號要在火星上多留一天，為了要應付日後的戰鬥，沖田十三決定要古代進等人接受「白兵戰」的訓練，在這次的訓練中，玩者要在版圖之上完成任務，最終的目的便是將兩件目標物摧毀。

■白兵戰可不簡單呢！



■在大和號面前的是浮遊大陸。


■波動砲準備發射！！

波動砲之實力

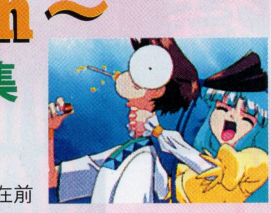
為了要修補因為波動引擎所導致的破壞，大和號一定要到土星附近找尋一種特殊的礦石，然而，大和號在途中被木星的引力影響，被逼進入木星的上空，而且因為引力的影響，波動引擎的能量竟然到達300%的失控階段，就在此時，在上空出現一座非常巨大的飛行物體，這類似浮游要塞的東西更加向大和號發射飛彈攻擊，最後，沖田十三決定使用未經實驗的超強力兵器「波動砲」！

PlayStation
製造商：KONAMI
發售日：予定3月18日發售
ETC／MEM
價格：5800日圓(CD-ROM三枚組)

Present by：山寺良牙

伊甸園之淚
Dancing Blade 任性桃天使 2
～Tears of Eden～

互動式遊戲＋動畫第二集正式出動？



一個新穎的遊戲《任性桃天使》相信有不少人玩過吧！在前作的大受歡迎下，現在決定推出其續篇，今期就讓我們一起進入這個新穎的遊戲世界吧！

互動式遊戲＋動畫是……





《任性桃天使》其新穎的地方，就是遊戲基本上以「看動畫」的方式進行，在故事進行到某個地方時，會出現選擇項，而玩者的選擇將會影響到故事的發展，甚量會影響到整個遊戲的結果，說不得好聽的一句就是：「導演及編劇就是你／妳！」

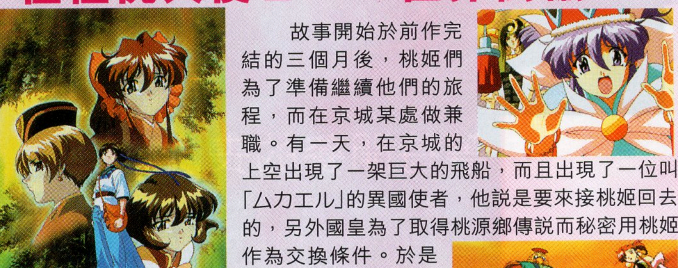
而今作《任性桃天使2》，除了保留了前作的系統外，亦有不少新加的地方出場，就連ENDING也由四個曾至七個，而3D電腦動畫的場面亦會增加，現在簡單的介紹一下。

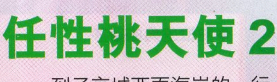
新故事、新發展！

今作《任性桃天使2》承繼上集，會有兩個新的故事出場，分別是「世界樹編」及「龍宮城編」，動畫總長度比上集多，共有70分鐘，現簡介故事內容。



任性桃天使 2——世界樹編





故事開始於前作完結的三個月後，桃姬們為了準備繼續他們的旅程，而在京城某處做兼職。有一天，在京城的上空出現了一架巨大的飛船，而且出現了一位叫「ムカエル」的異國使者，他說是要來接桃姬回去的，另外國皇為了取得桃源鄉傳說而秘密用桃姬作為交換條件。於是在下一個滿月的晚上，桃姬終於聽到有關她出生及故鄉的秘密，並且決定回到ムカエル的桃姬，之後消失於傳說的世界樹的桃姬，最後等待的將會是……。

任性桃天使 2——龍宮城編



到了京城西面海岸的一行人，在海邊救了一條被人欺負的龍後，該龍便回禮請眾人到龍宮坐坐(哇！浦島大郎特別版！)。不過事實上該龍是企圖令世界陸沉的龍魔王的使者，另外龍宮四姊妹中的「乙姬」又看上了主角，弄到十分大件事。之後在龍宮的歡迎宴會中，竟出現了「支持乙姬的三姊妹」對「お狗」及「キジメ」的主角爭奪戰，當然又是弄到翻天覆地。之後在逃出來的瞬間，在KARAOKE中唱得十分開心的桃姬及猿吉，竟然無意中按下了「世界陸沉武器」的自爆按扭。

新故事、新人物！

既然有新的故事，又怎會沒有新的人物出場呢？今作有大量的新人物出場，無論是「世界樹編」及「龍宮城編」均有新人物出場，現在簡略介紹一下。

CHARACTERS

「世界樹編」





ムカエル「CV：難波圭二」
雖身份不明，但他是故事的關鍵人物，除了只知他知道桃姬的秘密以外，其他詳細資料不明。

イワザル
由於擁有予知未來的能力，因此便自封口舌的精靈，在三人中她是溫馴。

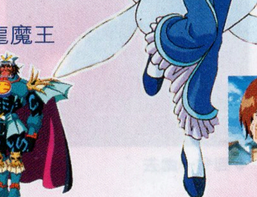
ミザル「CV：笠原留美」
擁有千里眼能力的精靈，性格比較慎重，亦沒其他二人般極端。

キカザル「CV：增田ゆき」
擁有地獄耳能力的精靈，在三人中最有攻擊性格的，而自專心亦十分重。



スズナ「CV：坂本真綾」
在世界樹編出場，是京城由國皇直屬的「皇室機動隊」的女隊長，性格十分難捉摸，而且對於違法的事絕不饒恕，擁有很強的正義感。

「龍宮城編」



乙姬「CV：那須めぐみ」
龍宮城四姊妹的次女，亦是龍宮城編的女主角，雖然外表看上去是一位不多出聲且溫馴的公主般，但實際上她是一個堅強的人，還有她是一位從未談過戀愛的純真千金小姐。



甲姬



丙姬

丁姬



龍魔王

製造商：SEGA　發售日：3月25日
遊戲售價：5800日圓　連鎗售價：7800日圓
STG　MEM

TEXT BY MS

緊急特報！！

THE HOUSE OF THE DEAD 2

超速移植！！

由NAOMI機版開發出來的業務機遊戲《THE HOUSE OF THE DEAD 2》，是第一隻被移植到家用機上，這麼恐怖的射擊遊戲很快會在Dreamcast裏玩到，另外，為了令玩者更加投入，其周邊器「Dreamcast GUN」亦會和遊戲同時推出。

超華麗的畫面

遊戲畫面是除了有640×480像素外，更能在同一畫面中擁有1677萬色表示，將擁有NAOMI機版的畫面完全顯示出來，敵人、遊戲背景以及DEMO都很仔細描繪出來，而特殊效果更能隨時出現在畫面上，這種高密度的畫面，越來越接近業務機。

神秘的故事

擁有很高的故事性可謂是此遊戲的最大魅力，故事發生於西曆2000年，都市仍然保持中世紀的樣貌，政府AMS為了找尋謎之男GOLDMAN，便委派特殊工作人員JAMES(1P)和GRAY(2P)擔任這項工作，故事就這樣開始……

◆兩位主角的樣子

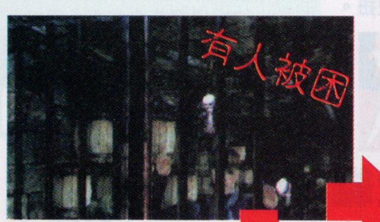
◆這便是故事的舞台

多姿多彩的故事分岐

在特定的STAGE中，只要玩者實行特定的動作或行動，會出現故事分岐，不論是與喪屍戰鬥的地方，或是BOSS的攻擊方法均會不同，這令到遊戲更多姿多彩，當玩者GAME OVER時，遊戲便會刊出玩者所前進的路線，這樣令玩者更清楚分岐在那。

等待開餐的喪屍們

樣貌恐怖；擁有各式各樣的攻擊方式之喪屍們，正等待玩者前來作他們的美食，在每個STAGE的最後均有一個BOSS把守，他們的力量比起普通的喪屍還要大，只看樣子都可以知他們有多可怕。



◆快救她！



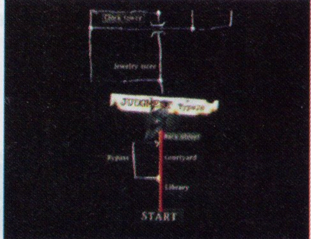

◆將鎖破壞


◆樣貌恐怖的喪屍

◆水中的死魚



◆到令一處去

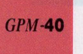


◆玩者所選擇的路線


◆水中的怪物


◆手持雙斧的女喪屍

註：畫面為NAOMI版



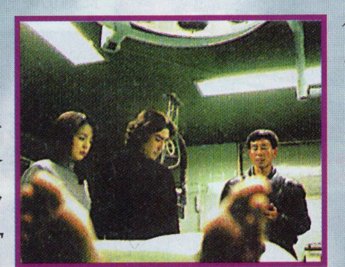
製造商：Team Pwonder　發售日：預定4月上旬
售價：6800日圓
AVG/MEM/GD-ROM×2

TEXT：怪傑

WED MYSTERY~「能夠預見未來的貓」
殺人事件陸續會來……



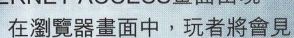
《WED MYSTERY》這遊戲就是Panasonic Wondertainment成為Dreamcast第三廠商後的第一個作品，而且它更是Dreamcast第一個以寫實MOVE來進行的冒險遊戲。





這遊戲的故事是一個原創的劇本，而「能夠預見未來的貓」就是WED MYSTERY這個系列的第一作品，亦是說Panasonic Wondertainment之後將會推出這系列的作品，如果讀者是喜歡殺人事件故事的話，就要留意這系列了。主角因走去INTERNET BAR而被卷入事件。流通在INTERNET的預知映像究竟有什麼動機呢？事件將會在酒吧服務員—澪和明星—麻美被卷入後正式展開…

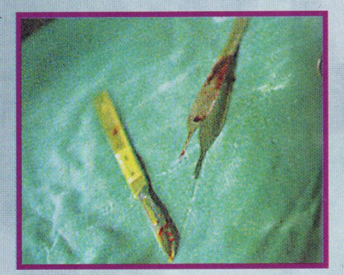
究竟是什麼的遊戲？



這個遊戲是以MOVE為主來進行的。遊戲的寫實畫面將會和一般的冒險遊戲不同，而且選擇項幾乎不會出現。進行時，玩者將會以互動形式進行操作，而且會有INTERNET ACCESS畫面出現。

在瀏覽器畫面中，玩者將會見到當中的WEB PAGE。除了可以見到殺人現場的預知畫面外，亦都可以見到劇本中的劇情發展。



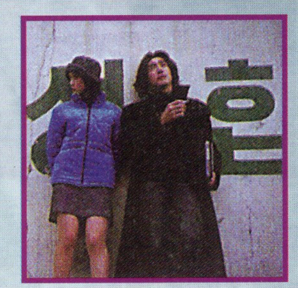


遊戲進行

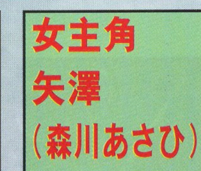


遊戲舞台主要是INTERNET BAR「迷城」。不過當事件進行的時候，遊戲更發展到香港，以及漢城，所以玩者在進行遊戲時會有機會見到香港和漢城街道，從而令香港的玩者更有親切感。



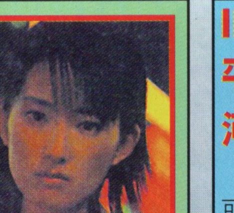


主角
津けいすけ（津田英佑）



本編的主角。原本是COMPUTER SOFT天才技術者，而且亦是公司盼望人材，但因為工作上的紛爭而辭退職務。從此之後，他做的每件工作都不會做得長時間。當他在迷城見到預知映像後，便卷入殺人事件之內。

女主角
矢澤（森川あさひ）



她是在INTERNET BAR—迷城做酒吧服務員的女性工作。當けい到酒吧後便認識了他，而且兩人更一起目到預知映像，之後她亦被卷入在殺人事件裏面。從此刻開始，她和けい有親密的關係？跟着再沒有細仔的設定，而女主角很多時都會與けい一起行動。

IDOL
平良麻美　河原あや



她是一個活潑可愛，而且以IDOL身份十分活躍的少女。在INTERNET上，她機緣巧合認識了けい，而而她亦由於預知映像的關係同樣卷入了殺人事件當中。在遊戲中，將會見到她錄音的情節，而插曲有可能會是她歌的。

製造商：ATLUS　售價：未定
發售日：99年發售預定　容量：未定
AVG／MEM／1人

TEXT：聖．魔．劍士FUKUDA



上次筆者已介紹過有關女角相模桂和三業會男女兵士的CG造型了，今期則會集中於出現在遊戲裏的高質素版面與及相當仔細的角色動態。

與敵方決戰世界各地

在最初公布時得知《魔劍X》之版圖是涵括世界各地的，已知道起碼會超過10個不同國家，同時版圖與敵人的形象關係十分密切，例如當進入中國時敵方造型便會變得中國味較重。至於建築物內部結構方面，不但像真度高兼且裝飾得美倫美奐，如聖堂、鐘樓和遺跡等比比皆是，因此可想像假如和敵人正面交鋒時可利用背景作迴避，可是實際情況是否如此則仍需等進一步的資料。

■這裏山崖高聳，到底是哪兒呢？

■在水晶吊燈下的大屋，難道這可會是一間教堂？

■金光四閃的大型熔爐

■位於某處的房間，左下角相架內的人有點像相模桂

■研究所內部，中央那台電腦好像顯示着甚麼似的

■紫紅色感覺的迷宮，大鐘下的當然是鐘擺

兵器續報

除已介紹過的Manta飛機和電單車外，最近公布的資料裏還有一款直升機和雀鳥飛機，雖然雀鳥飛機外型很有趣但估計應該是屬於狙擊相模桂的三業會傢伙們，因為它和那些突擊電單車同樣外表古怪；至於那架直升機是敵是友⋯？

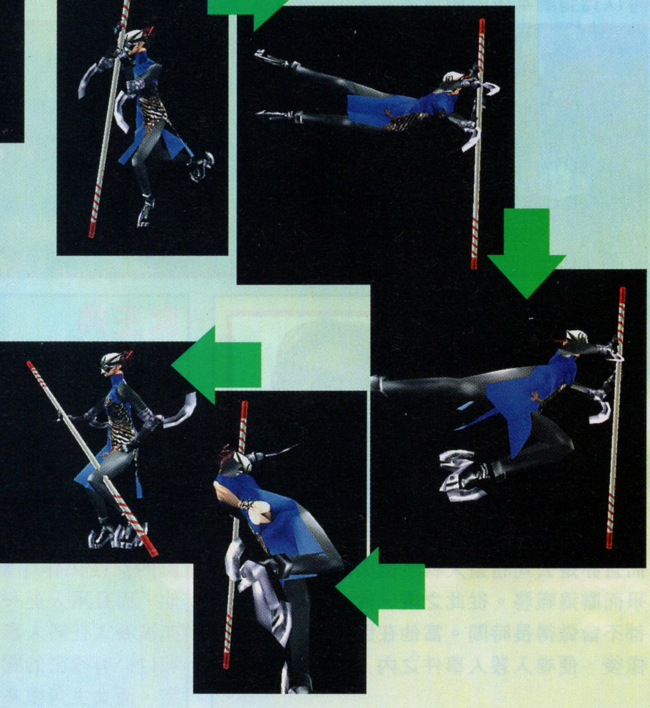

■有點像雀鳥的飛機，機翼上同樣有三業會的標記


■設計得很有時代感的直升機，不知是屬於哪個勢力的？

細緻的動作演繹

Part I：女兵士飛踢

由於動作部分在《魔劍X》佔了相當大的比重，固此開發者對敵我雙方的動態都很重視，從以下5張圖片可看到三業會女兵士的飛踢動作，她用鐵棍支撐着身體來迴轉猛踢，充滿力量感之餘亦很優美。



Part II：女兵士刺棍

和上述的飛踢有點不同，這5幅圖片顯示着女兵士以鐵棍作二段攻擊，特別之處在於她拉後身體刺向下段後再補刺一記上段，即是說敵人的攻擊並非毫變化而是頗巧心思。







製造商：ATLUS　售價：未定
發售日：99年夏季預定　容量：未定　記憶：未定
RPG／MEM

TEXT：真・惡魔召喚師 福田FUKUDA
© ATLUS 1996,1999

PERSONA 2 罪

謠言擴散 校園世界 詭異傳説

女神異聞錄真正續篇

以陰森詭異氣氛打正旗號的《女神轉生》系列，誕生眨眼已有十二個年頭，而近年來較受注目的後繼作品分別有《SOUL HACKERS》和《女神異聞錄PERSONA》。由於作出頗創新嘗試之《PERSONA》獲得成功口碑和銷量，於是將會在九九年夏天推出續篇《PERSONA 2罪》，其開發上的着眼點是以令所有用家均有全新感覺為優先。其實早在去年年末，ATLUS已在各大PlayStation專門誌及Fami通刊登有關它在1月31日的發表會。


■發表會當日特地找來真人扮演遊戲角色

遊戲背景

在1999年的珠閒瑠市，主角就讀的七姊妹學園（通稱SEVENS）是以俊朗美男子為著名的男女校，而這時該學校的學生有些會染上原因不明的怪病。但是在此之前已普遍流傳一個奇怪謠言：「SEVENS的校章是被咀咒了的，凡把它付上的人容貌必定會被破壞。」，隨後更不斷有謠言實現的奇妙現象。出人意表地能發動PERSONA（召喚另一種人格）的主角、銀子、榮吉及其他同伴，均與各種各樣的宿命對峙着，從而追尋街裏發生的眾多事件，逐漸明白謠言與事件之間的關係。謠言是甚麼？PERSONA是甚麼？不斷追殺着主角的JOKER又是甚麼？停止了的時間已經再次啟動，一切都從學校開始…


■播放中的片段——本作主人翁周防達哉



■整體風格與前作大同小異，但角色造型較偏向《SOUL HACKERS》時之筆觸

故事核心：謠言

當構成這個社會的人們，在無意識的狀況下集結起來時，他們對時勢所抱的不安感和各種問題就會表面化起來，隨之成為「謠言」和「都市傳説」這些字眼。閣下真正的理想到底又是甚麼？本故事便是讓你去問自己這個問題。此外，聽聞玩者對那些謠言的處理方法，是會改變劇情發展或遊戲版圖的，但仍需等待進一步消息來確認。

系統變更點

從圖片所見，移動畫面是最起碼的改動，因為比起前作一貫《女神》的主觀視點形式，今集改以第三身角度的Quarter View來顯示，即是説開發者有心替《P2》擺脱過往那種令3D迷宮恐懼者敬而遠之的感覺。戰鬥方面，由於現時無法看到召喚PERSONA時的樣子，故此無法估計今集是否仍用塔羅牌來劃分種族，角色亦較前作稍稍大點，操作界面則變得頗具親切感，可能因此會失去往昔的陰森神秘感。



■平時移動畫面改為第三身Quarter View



■前作《PERSONA》之平時移動畫面


■除角色較大外操作界面變得較有親切感



■前作《PERSONA》之戰鬥畫面

由hitomi負責主題曲

《P2》的主題曲，和同廠《THOUSAND ARMS》一樣找來avex trax的歌手負責，而今次的是出道已有5年的hitomi。據知因為《真女神》系列監製岡田耕治對hitomi的獨自世界觀很有興趣，加上希望能找到合適歌手替《P2》演繹，於是找她來負責此曲，至於這首歌的CD Single則會與遊戲同樣在今夏推出。

角色介紹

周防 達哉（すおう たつや）

◆由玩者使用的主角，就讀在七姊妹學園的18歲青年。他是一名身材頗高大的美男子，流露着成年人感覺之餘習慣獨來獨往，是女孩子們喜歡的類型。

天野 舞耶（あまの まや）

◆職業為高校生向情報雜誌記者，23歲，性格明朗得來快活，是擁有健康美貌的美女。她給予人良好的感覺，是那種很受周圍的人歡迎之女孩子。




黛 雪野（まゆずみ ゆきの）

◆很有衝勁的攝影系專門學校學生，20歲，繼承自前作《女神異聞錄PERSONA》的角色。（此為前作時造型）

三科 榮吉（みしな えいきち）

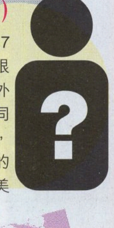
◆春日山男子高校（通稱Kasu校）的2年生，17歲，替自己取了Michelle這名字，朝着樂隊主音及Kasu校首領這兩個目標而努力，有點自戀狂。

JOKER（ジョーカー）

◆JOKER是一名能替人們實現理想、近來在高校生之間流傳着的謎一般人物。

莉莎・斯華曼（リサ・シルバーマン）

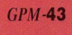
◆七姊妹學園的2年生，17歲，為達哉的後輩，通稱銀子（ギンコ）。擁有漂亮外表、金髮與藍眼睛的她是同年紀女孩子所羨慕的類型，她是一名跟雙親入籍日本的外國女孩，雖然看起來是美國人但卻滿口流利日語。



四月有體驗版！！

順帶一提，預定在4月推出的PlayStation版《SOUL HACKERS》，將會收錄《P2》的體驗版，敬請留意！

*以上均屬開發畫面



製造商：光榮　發售日：預定於99年夏季
售價：6800日圓　容量：GD-ROM
2P／AVG／MEM

七つの秘館 戦慄の微笑 せんりつ びしょう

七間秘館——戰慄的微笑——

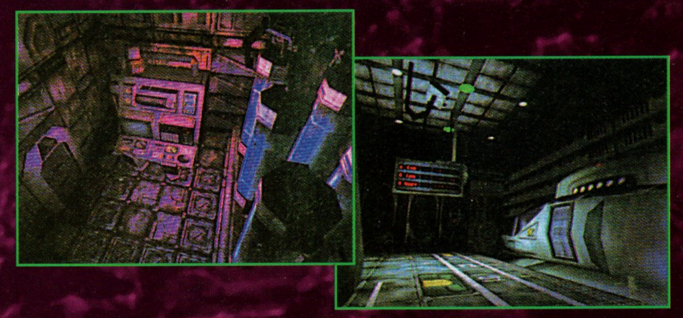




戰慄的微笑，於 Dreamcast 上展現

其實於很早之前，光榮已說過會於SATURN上推出《七間秘館》的續篇——《七間秘館 戰慄的微笑》。而且也曾公布過好一些遊戲畫面的了。不過此遊戲卻一再延期，直到現在SATURN已被Dreamcast所取代~~。

原來，廠商已將《七間秘館 戰慄的微笑》移往Dreamcast上推出。(怪不知啦~)但是，SATURN跟Dreamcast的機能可說有天壞之別，這是否能帶給玩者新的衝擊？



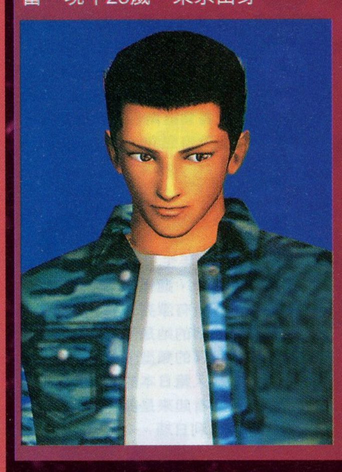
七間秘館是甚麼東東？

《七間秘館》其實是光榮於1996年春季所推出的AVG。它跟其他AVG不同的是，除了它有名小說家志茂田景樹為原作外，遊戲進行時是以更換CG硬照及主觀視點作表達，故跟現在流行的「客觀視點」可有不同的感覺。另外，此遊戲的解謎成份都比一般同類AVG為多，而且謎題也頗為深懊，故是玩者的常色及思考力的一大考驗。(小弟的劣作——《七間秘館》攻略，刊登於22至24期《遊戲誌》中，有與趣的朋友不妨瞧瞧)

人物介紹：

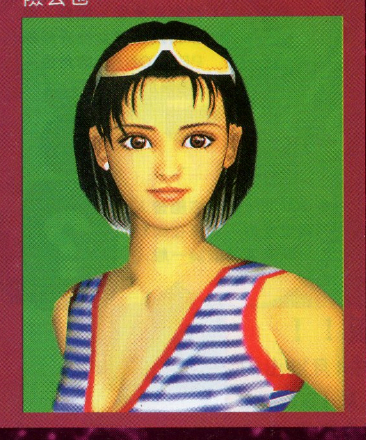
飛鳥圭：

K大學理學系的學生，頭腦精明。對關於生、化學的東西甚有興趣，而且對這方面的知識也非常豐富。現年23歲，東京出身。



白川玲奈：

飛鳥圭的女朋友，現於K大學的教育部中就讀，而她的父親更是K大學的學部長，現年18歲，東京出身。為了找尋行蹤不明的亞尼斯博士，於是就跟飛鳥圭往南海之荒島——紐那西島冒險去也。



令人耳目一新的PAIR CONTROL SYSTEM

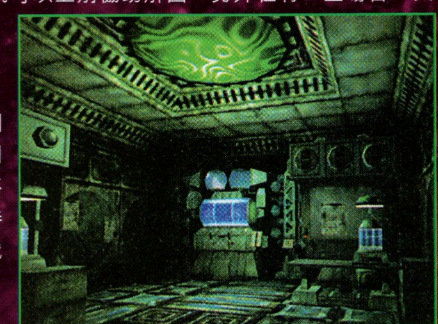
其實當《七間秘館 戰慄的微笑》以SATURN為平台的開發時，廠商已用「這遊戲能供兩位玩者同時進行遊戲」為賣點的作宣傳。然而，這個概念仍然「留傳至今」，繼續成為《戰慄的微笑》一大遊戲元素，並命名為「PAIR CONTROL SYSTEM」。





在這個遊戲內，是可供兩名玩者同時進行遊戲，而兩名玩者皆可在指定的地方自遊走動，不受對方限制。(其實基本概念倒有點點《SPIKE OUT》的味兒)亦由於此，畫面就會水平分割的被分為兩個。然而，當其中一名玩者被困於機關中，另一位的就可以上前協助解困。另外在有一些場合，又可要兩名玩者合作，方能把難關攻破。

讀者可能會問，若果家中只有一個人，那豈不是玩不到這遊戲？噢，當然不是啦，在1 PLAY的時侯，2 PLAY的角色就會由電腦自動操作。



製造商：TECMO　發售日期：2月25日
售價：港幣358元　記憶：未定
SLG/ MEM/ 1-2P/ 對應POCKET STATION

TEXT：赤目黑龍

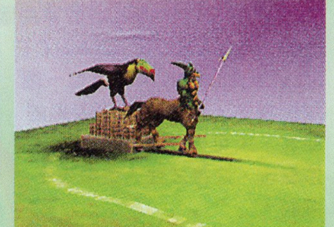


怪物養飼計劃 始動！！

新怪物・新作風

在上一集的《MONSTER FARM》之中，相信大家一定會被那些多采多姿的怪物吸引得瘋狂的「消耗」記憶咭，然而，在《MONSTER FARM 2》之中，怪物的種類及數目均在上一集之上，所以大家又要再次消耗大量的記憶咭了！

在《MONSTER FARM 2》之中，怪物的種類增加了不少，所以，在選擇的時候便要更加花心思了。而因為可以使用POCKET STATION來飼養，使大家在閑時也可以「隨手飼養」，這樣絕對可以使大家「手上」的怪物的成長速度大大增加，真是HAPPY！



■貨物上的雀鳥原來是助手。





■遊戲的OPENING片段。

大有改進的合體系統

一如以往的《MONSTER FARM》，在遊戲之中的怪物的命是有限的，所以當怪物到了「極限」之時，玩者便可以將這隻垂死的怪物和另一種的怪物合體，使牠的能力能夠得到承繼，這是在下一集之中的玩法，而在《MONSTER FARM 2》之中，玩者同樣可以利用這種方法來延續怪物的特性，不過，在《MONSTER FARM 2》之中，玩者除了在「逼不得已」的情況之下才合體之外，還可以在一般的情況之下合體，為的是要得到更新和更強的品種。

在上一集之中，玩者的合體最多也只是改變怪物的顏色而已，在外在的形態上是沒有多大的改變的，不過，在新一集之中，合體的怪物在外形方面也會有非常大的變化，其中以妖精的變化是最大的，當她和其他的不同種族合體之後，便會吸收其他品種怪物的特點而加以進化，成為和之前完全不同的怪物。

■不同形態的妖精真是令人花多眼亂。

飼養要素大公開

在飼養怪物方面，和上一仕本樣有非常多的要點，而這些要點大致可以歸納為4點，分別是「工作和鍛練」、「修行」、「好．壞怪物的飼養」、「為賺錢的兼職」。首先是「工作和鍛練」，在上一集之中，在工作之中除了可以提升能力值之外，亦可以得到金錢，不過在《MF2》之中便沒有錢收了，在工作之中怪物只可以改變能力值；而在「修行」方面，基本上和下一集沒有多大的分別，唯一不同便是在修行之中，會被一些野生的怪物襲擊，這些戰鬥便是稱為「野試合」。

至於「好．壞怪物的飼養」便是完全取決於玩者的飼養方法，相信大家還記得在《MF 1》之中，戰鬥之時如果自己的怪物被擊至重傷之時，往往會出現「底力」這個指令，這便是「好怪物」的表現，而在《MF 2》之中，便追加了一種「逆上」（反叛）的指令，這種便是「壞怪物」的表現，如果出現這種指令，便代表玩者的怪物多數也會輸了；最後的「為賺錢的兼職」便是在戰鬥之外唯一可以得到金錢的機會，這種兼職的活動在Playstation之上又或是POCKET STATION之上也可以進行，而多數會以MINI GAME的方式來進行，如果能在一定時限之內完成便可以得到酬金。

■每月一次的餵飼。

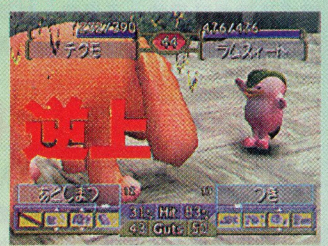


■啊！完成迷宮遊戲了！



■要好好的選擇修行地點啊！



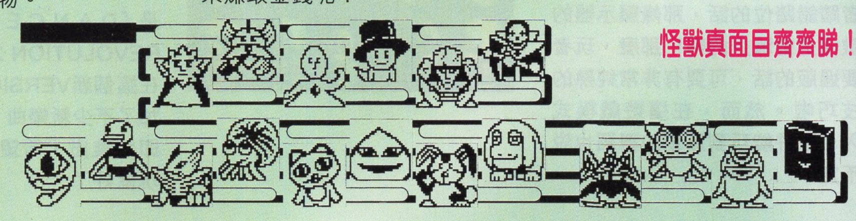


■這便是好、壞之差別。

POCKET STATION中的飼養

相信現時最令Playstation家們注意的一定會是剛推出的「POCKET STATION」，當然，講到要養怪物的《MONSTER FARM 2》當然亦會用得着這個新的東西，玩者除了可以從遊戲之中下載遊戲到「POCKET STATION」外，亦可以利用「POCKET STATION」來養飼自己的怪物，真是非常方便，再者，玩者亦可以靠玩MINI GAME來賺取金錢呢！

怪獸真面目齊齊睇！



製造商：KONAMI　發售日：4月15日　售價：5800日圓　容量：CD-ROM
ETC／2P／MEM／對應專用控制器

TEXT BY：小健健



若果大家有看這幾期的「業務基地」，也許都知道於這幾個星期內，那部超人氣的跳舞機《DANCE DANCE REVOLUTION》正於各大遊戲機中心作巡回演出。然而，這隻極受歡迎的體感遊戲，即將移植往PlayStation上啦。那時大可在家中練習一番，之後才跑出街表演！！然而，由於上兩期我己為大家介紹過這遊戲業務用版的玩法，所以在這裏我會集中介紹一些PlayStation版與別不同的地方。

怎能沒有的專用控制器！！

《DANCE DANCE REVOLUTION》最大的魅力，當然就是可以讓你跳舞跳到身水身汗啦。不過，若果移植了落PlayStation上，變了是用普通手掣玩的話，那可真是樂趣大減啦~~。所以，為了讓大家可在家中大跳特跳，這遊戲是對應有一塊如地毯般的專用控制器的！！

這個控制器跟業務用的踏台一樣，都是有←、↓、→、↑這四個踏位。而這控制器的面積是84cm×96cm。然而業務用不同的是，在上面除了有那四個踏位外，還追加了×、○、SELECT及START這四個鍵，是於選擇遊戲模式及歌曲時用的。不過嘛，若果想在家中跟朋友仔一起玩《DANCE DANCE REVOLUTION》的話，兩個這樣的控制器是少不了囉。

TRAINING:

跟《BEAT MANIA》的家用版一樣，《DANCE DANCE REVOLUTION》入面也有一個練習模式。初初接觸這遊戲的朋友，大可先在這裏了解一下怎樣玩，之後才進入遊戲也不遲啊。

EDIT:

這可說是PlayStation版《DANCE DANCE REVOLUTION》的隱藏遊戲模式，玩者可要在遊戲中完成一定條件後，它才會出現。不過是甚麼條件、遊戲模式內的是甚麼這些東西就有待公布了。不過照字面解釋，這是否一個可讓玩者自行編集舞步的模式呢？噢~~我只是瞎猜而已~~。

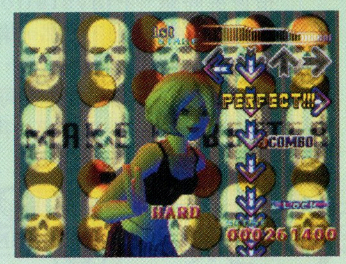
PS 版有的遊戲模式！！

ARCADE MODE GAME:



把業務用版完全移植的一個遊戲模式。若果你家中的音響夠勁，再加上那地毯式的控制器，絕對有街機質素啊。

ARRANGE MODE GAME:



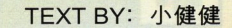
一個適合上級者挑戰的遊戲模式，但究竟入面又是玩甚麼東東？在這遊戲模式內，若果玩者踏錯踏位的話，那條顯示器的數值是會減少的啊！那麼，玩者要過版的話，可要有非常純熟的技巧啦。然而，在這遊戲模式內，也許能玩到原創的舞蹈也說不定。

號外！《DANCE DANCE REVOLUTION 2ND MIX》登場！！





這邊廂，《DANCE DANCE REVOLUTION》決定推出家用版，那邊廂，業務用版的又推出新VERSION啦，這就是《DANCE DANCE REVOLUTION 2ND MIX》了！在這個新VERSION中，就追加了不少新樂曲。日本方面即將推出，希望香港有得玩就好了。



TEXT BY：小健健



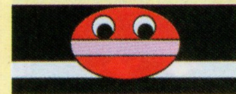
《BEAT MANIA》的姊妹作——《POP'N MUSIC》也要移植往家用版了！！而且《POP'N MUSIC》更是同時移植往PlayStation及Dreamcast上，令兩部機的機主也有在家用大按鈕玩音樂遊戲的份兒。（WELL，如果我兩部機都有，究竟買哪個版本好呢？）唔？原來你還未接觸過這遊戲的嗎？不要緊，那我就為大家介紹一下它吧。





基本玩法：

其實這遊戲的基本概念跟《BEAT MANIA》十分相似。在遊戲畫面中有9條指示棒，每條指示棒都會掉些像漢堡包的「POP君」來。而當那些POP君掉到落那條底線時，玩者就要按相對的那個按鈕。到那首歌曲完結時，若果畫面下面那條顯示器是去到「GOOD」的地方的話，那麼就可以過版啦。不要以前這樣是很簡單，當那些POP君一堆堆的掉下來時，可會令你手忙腳亂啊。而業務用版就分「BEGINNER」、「NORMAL」及「HARD」三個難度。



■POP君中間的白線跟底線毫無接觸，就把鍵按下的話，就會取得「BAD」的評價，而且還會把畫面下方的顯示器讀數扣掉。



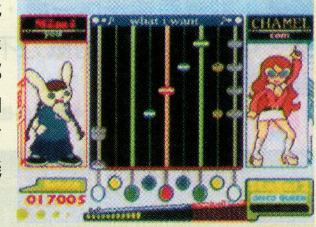
■若果POP君中間的白線不是跟底線剛好重疊，只是有少少接觸就按鍵的話，就可取得「GOOD」的評價。顯示器的讀數則會加一點點。



■POP君中間的白線把底線剛好重疊，這時按鍵的話就可取得最好的「GREAT」評價。顯示器的讀數則會增加得較多。

怎少得專用控制器？

這遊戲的業務用版，是有9個大得可以的按鈕供玩者耍樂的。然而來到家用機，用那些普通手制玩好像又不是那回事啊。所以無論是在PlayStation或Dreamcast版都好，都會同時發售一個名為POP'N CONTROLLER的控制器。它都是有9個如手掌那麼大的按鈕，到時街機感覺就可在家完全再現啦。





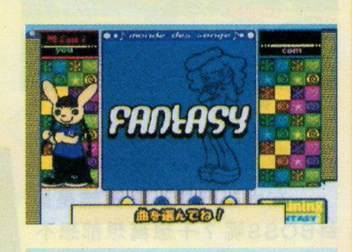
原創遊戲模式介紹：

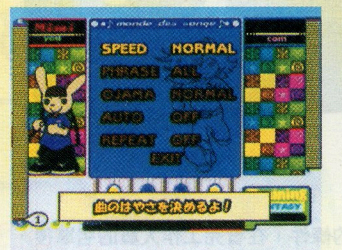
TRAINING & FREEPLAY

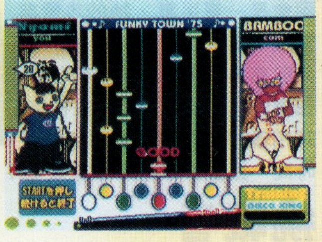
它們也是一些讓玩者熟習遊戲的模式來。好像在FREEPLAY MODE中，只要在ARCADE MODE玩過的歌曲，就能在這模式中出現。而且這裏不像ARCADE MODE般要過版，所以玩者可以在這裏不停的玩同一首歌，用以練習。而在這模式內電腦也是會替你計算分數的。

至於TRAINING MODE嘛，就有很多功能協助玩者熟習此GAME。好像可以把歌曲分段練習的「PHRASE」、把歌曲的其中一段返覆練習的「REPEAT」、而Dreamcast版的TRAINING MODE更可讓玩者自行調校速度啊。









BUTTON MODE：

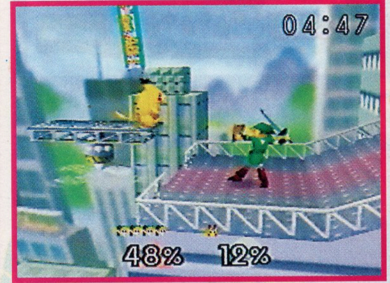
要同一時間處理9個鍵，對很多玩者來說可不是一件易事。所以在家用版中就加入了這個「BUTTON MODE」。在「BUTTON MODE」內，有些按鈕就會由電腦替你按，不用玩者分心。好像在「5 BUTTON」中，電腦就會為你按那兩個黃色鍵及兩個白色鍵，玩者只需按中間那5個鍵就可以了。而「7 BUTTON」中電腦則只會替你按那兩個白色鍵，而玩者只需處理其餘的7個按鈕就可以了。



製造商：NINTENDO
發售日：發售中 售價：5800日圓
ACT 128M MEM 對應震動器

TEXT：MS

NINTENDO ALL STAR 大亂鬥



基本版面

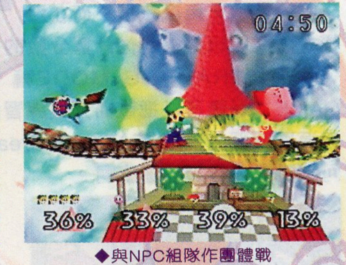
基本版面即是與電腦作一對一形式作戰，在1人遊戲的STAGE 1和STAGE 3出現，特別在STAGE 11中，玩者會遇上METAL MARIO，他的防衛力非常強勁，唯獨是移動速度較慢，是唯一的弱點。

特殊版面

在1人遊戲中分別在STAGE 2、STAGE 5、STAGE 7及STAGE 9等都與別不同，這些筆者稱為特殊版面，這些版面多是以1人對10人以上的戰鬥，以及與NPC組隊作團體戰，不過在1人與多人對戰的版面中，敵人只會先以3人出戰，當其中1人倒下時才會出第4個對手，因此玩者可不用擔心。



◆1人與多人對戰的版面

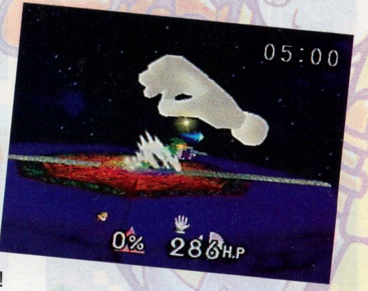


◆與NPC組隊作團體戰



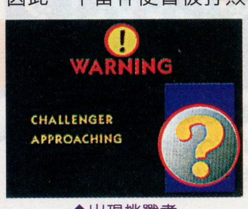
最終 BOSS

在大亂鬥中，究竟誰是最終BOSS呢？千想萬想都想不到會是一隻手掌，牠的攻擊非常強，而且最可惡的是牠能在天空自由飛翔，有很多時牠會在場外攻擊玩者，不過在牠出完招後便會在場上停留約5秒時間，這樣大家都知怎樣做啦！



挑戰者

在1人遊戲中，只有達成特定的條件，在看完工作人員的名單後，電腦便會向玩者挑戰，只要將電腦打敗，玩者便可使用隱藏人物，不過這場戰鬥雙方都是只有一條生命，而且電腦的一方，不論是速度、攻擊力和防衛力都是比玩者強，因此一不留神便會被打敗。



◆出現挑戰者



◆不能輸的

兩大隱藏人物

名稱：CAPTAIN FALCOM
作品：《F-ZERO X》
特徵：雖然他的移動速度很慢，但是其攻擊力非常強勁，每招都帶有火炎，不過除了正面一擊之外，每招都很難命中。



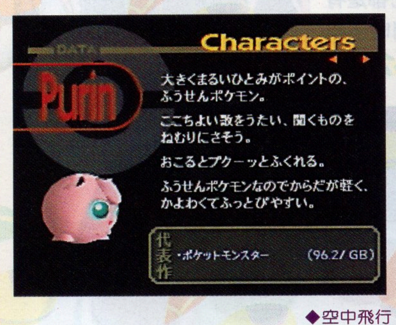


◆向下攻擊



◆正面一擊

名稱：PURIN
作品：《POCKET MONSTER》
特徵：牠就有如卡比一樣，擁有在空中飛行一段時間的技能，可是其必殺技的威力不大，多是以埋身攻擊。





◆原地的催眠攻擊



◆空中飛行

製造商：任天堂 發售日：未定
售價：未定 容量：128M
ETC／MEM

TEXT BY：小健健



POCKET MONSTERS' SNAP

齊來當寵物小精靈的攝影師吧！！

由於最近公仔箱播映着《POCKET MONSTER》的關係，令到各在玩具店都充滿着比卡超，就連對N64及GAME BOY的銷量也得到提升。然而，有關方面又公布了一隻以《POCKET MONSTER》為主題的遊戲啦，這就是原本預定於64DD上推出的《POCKET MONSTERS' SNAP》啦。不過，現在此遊戲已決定於N64上推出了。但是，究竟這遊戲是玩甚麼的呢？





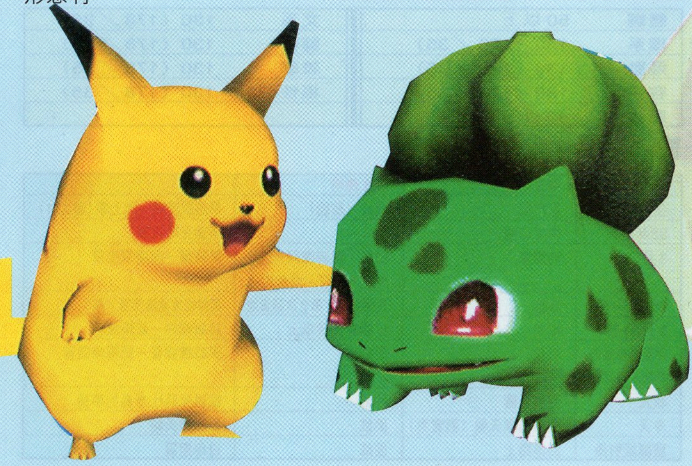




在POCKETMON ISLAND上的攝師

遊戲發生的舞台，是一個名為「POCKETMON ISLAND」的小島。顧名思義的，島上面就住了各樣各樣的POCKETMON啦。而在遊戲中，玩者就是一名攝影師，並在島上協助大木博士進行研究POCKETMON的工作。如是者，玩者就要在這個小島上到處冒險，用以拍攝到各種POCKETMON各式各樣的動作及形態啊。

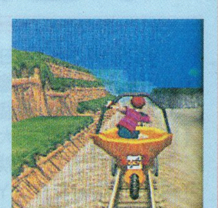




「POCKETMON ISLAND」上的交通工具



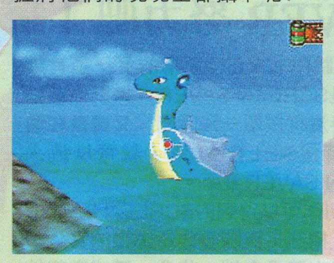
由於「POCKETMON ISLAND」的面積也不少，所以在遊戲中，玩者是要乘坐一架名為「ZERO ONE號」的有軌列車在島內各個地方穿梭。當然在沿途還有很多POCKET MON等着被你攝魂魄啦。不過，這架有軌列車是會自動向前駛的，玩者可不能自己控制，玩者只可以控制自己的相機快門。(按Z鍵就是舉起相機，而按A鍵就是按下快門囉)所以當你見到路邊有POCKET MON出沒的話，可要眼明手快的把牠們拍下啦。



以完成POCKETMON REPORT為目標！！

其實在「POCKETMON ISLAND」中出現的POCKET MON，就像真實的野生生物一樣，是會四處走動及擁有不同的表情及動態。所以玩者就算行同一條路都好，所遇到的POCKET MON及牠們的動作當然也會不盡相同啦。然而當你替牠們拍過照後，就可將合心水的照片交回大木博士處，讓他替你收集起來，這就是「POCKETMON REPORT」了！！

另一方面，若果「POCKETMON REPORT」內已有一定數目的照片後，玩者就可以「POCKETMON ISLAND」那些還未去過的地方，拍攝那些還未見過的POCKETMON。而這遊戲的最終目的，就是替棲息於這個「POCKETMON ISLAND」中的所有POCKETMON拍照，並把照片放在POCKETMON REPORT中就是了。WELL，看來在「POCKETMON ISLAND」中出現的POCKETMON也不少啊，(GAME BOY版的《POCKET MONSTER》中就有152種之多~~)你有沒有把握將牠們的魂魄全都攝下呢？









GAME BOY
製造商：KONAMI　　售價：各4300日圓
發售日：發售中
GAME BOY COLOR/SLG/MEM/對應對戰線

■文：米奇

心跳回憶POCKET

ときめきメモリアル POCKET スポーツ編 校庭のフォトグラフ

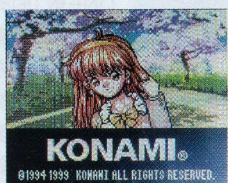
運動編～校園的照片

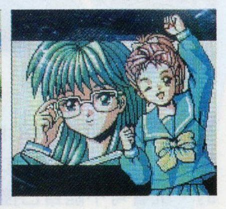
ときめきメモリアル POCKET カルチャー編 木漏れ日のメロディ

文藝編～樹蔭斜陽下的樂韻

比超任版還要好的心跳

原定於2月11日推出的《心跳回憶POCKET》早了一個星期在香港面世，大家不用等到情人節就可以在GAMEBOY COLOR上製做《心跳回憶》。遊戲除了把PS、SS和PC版的心跳綜合移植之外，更有很多令人意想不到的元素，《心跳》迷又怎能錯過？

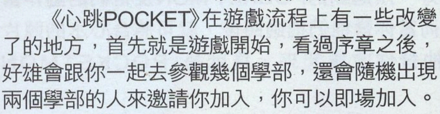




遊戲流程略有改變



正如上一期提過，《心跳POCKET》的兩個版本是以學部來劃分，而事實上，你可以在遊戲中揀選加入的學部也沒有其他版一那麼多，如水泳部、演劇部都不能加入。



《心跳POCKET》在遊戲流程上有一些改變了的地方，首先就是遊戲開始，看過序章之後，好雄會跟你一起去參觀幾個學部，還會隨機出現兩個學部的人來邀請你加入，你可以即場加入。

有一點得提醒你，雖然你可以加入的學部有限，但女孩子可以加入的學部就沒有限制，最明顯莫如藤崎詩織了，因為她可以在文藝編中加入棒球部。

運動編～校園的照片
足球部、棒球部、網球部、籃球部

文藝編～樹蔭斜陽下的樂韻
文藝部、科學部、美術部、吹奏樂部

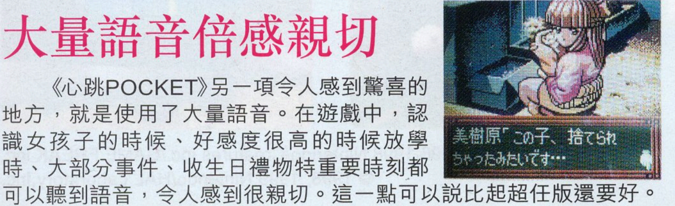
為 SCREEN SAVER 努力吧！



《心跳POCKET》新增的另一項有趣功能就是SCREEN SAVER，如果你在輸入指令時沒有按擊一段時間，又或是在輸入指令時按SELECT掣，就可以進入SCREEN SAVER畫面。

最初你可以得到的SCREEN SAVER只有殺人樹熊，而隨着你所認識的女孩子增加，跟女孩子交談、約會，甚或激怒她們，都有可能會得到新的SCREEN SAVER，而且，當達成一定條件，還可以得到遊戲中沒有的登場的人物的SCREEN SAVER，你又可以跟朋友以對戰線交換SCREEN SAVER，令遊戲更耐玩。

大量語音倍感親切



《心跳POCKET》另一項令人感到驚喜的地方，就是使用了大量語音。在遊戲中，認識女孩子的時候、好感度很高的時候放學時、大部分事件、收生日禮物特重要時刻都可以聽到語音，令人感到很親切。這一點可以說比起超任版還要好。

與男孩子放學

在過往各版本的《心跳》遊戲中，都沒有與男同學放學的事件的，而《心跳POCKET》就加入了這樣的事件。別以為這是不幸的降臨，因為在這些事件發生的時候都會給你遇到別的女孩子的，但這並不算你認識了那個女孩子，你還是要以正常的程序結識女孩子的。與男同學放學的事件好雄和伊集院各會發生一次。



OMAKE





正如其他版本的《心跳》，當爆機之後，無論GOOD END BAB END，遊戲都會自動儲存，你可以在OPTION選項中重看爆機。此外，如果你在遊戲中玩到《beat mania》的事件，就可以在爆機之後玩到這個遊戲，還可以通信對戰。此外，還有好些隱藏OPTION等待你去發掘。

藤崎詩織事件表



《心跳POCKET》在藤崎詩織身上加了好些事件，而過去的事件的出現條件亦大致相同。現在就將部分事件列出來，讓大家也可以追到詩織，來一次情敵對戰。順帶一提，詩織加入學部的條件改變了，算式米奇容後公布。

對象參數（理想點／底線）

體調	50 以上	文系	130（178／35）
理系	130（178／35）	藝術	130（178／35）
運動	130（178／35）	雜學	130（178／35）
容姿	130（178／35）	根性	130（178／35）
壓力	30 以下		

事件表

發生時間	發生地點	發生條件	事件
任何時候	家門前	面紅（隨機）	早起跟詩織一同上學（壓力-1）
98 年春天	中央公園	無	談論兒時往事
3 月	詩織家	面紅、跟詩織同一天生日、假日、沒有約會	跟詩織一同慶祝生日
98 年後的暑假	泳池	表情微笑、第 2 次到泳池	詩織從泳池滑梯滑下來
8 月 31 日	家中	好感度微笑以上	詩織邀你一起燒煙花
穿夏季校服的季節、放學時	學校	面紅	跟詩織撐着一把兩傘回家
秋天	附近公園	面紅	憶述兒時比身高的事情
冬天	遊樂場摩天輪（觀覽車）	面紅	被困摩天輪
聖誕派對後	回家路上	面紅	白色聖誕

圖片拍攝自GAMEBOY COLOR畫面，質素與原來遊戲畫面有所差別，敬請注意。

製造商：KONAMI　發售日：4月1日
價格：5800日圓／SATURN限定版8800日圓
SLG／MEM

文：天草四郎 時貞

心跳回憶DRAMA系列 VOL.3～出發前的詩～

ときめきメモリアル ドラマシリーズ vol.3 旅立ちの詩

《心跳回憶DRAMA系列》的最終章《出發前的詩》終於決定了於今年的4月1日發售，而至於SATURN亦會推出一隻8800日圓的限定版，這的確是《心跳》迷的大喜訊。記得我們曾於87期介紹過這一集的故事大綱及特色，現在筆者就繼續介紹一下遊戲中其他的特點吧！


◆與詩一起製作畢業的作文。


◆於《出發前的詩》中，當然同樣是以傳說之樹揭開序幕。

MINI GAME

之前說過，在《出發前的詩》之中會擁有十分多的MINI GAME；原來，遊戲中的每位女角，都會有一個獨特的MINI GAME，而這一個MINI GAME，都是擁有着該位角色的特別之處，的確令人十分期待。

出場角色

在《出發前的詩》之中，除了兩位女主角藤崎詩織及館林見晴、美樹原 愛、清川 望、美咲 鈴音及秋穗 實會再次出場之外，還有如月 未緒、古式 由加利、栗林 三枝、紐緒 結奈、虹野 沙希、片桐 彩子、朝日奈 夕子、鏡 魅羅、早乙女 好雄、早乙女優美及伊集院 麗，一共十七位角色。

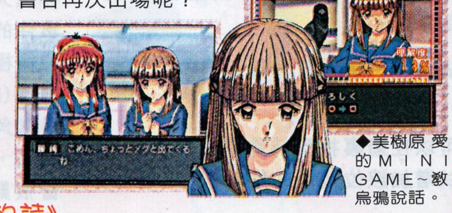
清川 望

她是片桐 彩子的好朋友，是一個游泳高手。


◆清川望的MINI GAME～游泳比賽。

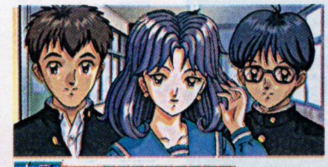
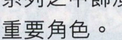
美樹原 愛

十分內向的美樹原 愛是藤崎 詩織的好朋友，她十分喜愛動物，不知道她的愛犬會否再次出場呢？


◆美樹原 愛的MINI GAME～教烏鴉說話。

鏡 魅羅

與優美一樣自《虹色之青春》後再次出場的她，是一個極受男同學歡迎的角色。



◆鏡 魅羅的MINI GAME～跳健康舞

早乙女 優美

記得在《心跳》原作之中，在夏令營處令眾人食物中毒的她，於《出發前的詩》中亦會再次出場，而她的嗜好就是烹飪了。


◆早乙女優美的MINI GAME～做優美的烹飪助手

秋穗 實

在《虹色之青春》出場的秋穗 實，是虹野 沙希的好朋友，她在《出發前的詩》中亦會再次登場。

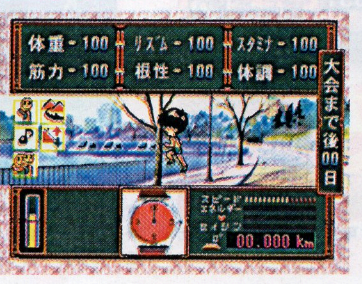


早乙女 好雄

他是早乙女 優美的哥哥，亦主角的好朋友，一直在《心跳》系列之中飾演一位「穿針引線」的重要角色。



主角的MINI GAME～馬拉松鍛鍊



之前說過，由於主角覺得自己魅力不足，所以決定進行一個馬拉松訓練；至於這一個訓練，是以MINI GAME形式進行。要決定能否追到夢中情人，就要看看大家在馬拉松中的成果了。

製造商：BANDAI　發售日：發售中
售價：5800日圓
SLG／1-2P／MEM／1 BLOCK

文：天草四郎 時貞

魔女大作戰

我們在第92期中已經介紹過的這一隻《魔女大作戰》了，相信大家都知道遊戲中的角色，是以當年名卡通電視劇的主角們擔當，這的確是十分有「睇頭」。至於遊戲的玩法，平常時是以一般SLG地行動，但當到了戰鬥的時候，則是以ACT來戰鬥，所以在玩的時候亦不會有太大的沉悶感覺。



遊戲玩法

當進入了戰鬥畫面，就可以看見我方有一個的藍色的魔法門，而敵方亦會有一個的紅色的魔法門，若那一方先攻陷對方的魔法門，這樣就可以獲勝。



不能控制的NPC

在戰鬥中，有一些我方的角色是不可以控制的，至於要甚樣才可知道，大家只需要觀看角色的頭頂，若有一個圓型的「NPC」字樣，就代表他是不能控制的角色了。

版圖上的建築物



藍色魔法門：我方的主要陣地，失守的話就會GAME OVER。大家亦可以在這裏回復每位角色的體力，又或者換出同伴。



紅色魔法門：敵方的主要陣地，若能戰勝內裏的BOSS，我方就會宣告勝出。



MANA POINT：若站在這一個地方一個回合的話，就可以回復MANA。



事件發生地點：大家可以在這裏找到特殊的事件，若可以完成事的話，就可以增加該位角色的經驗值。

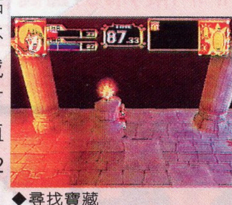
事件發生

在那一些事件發生地點當中，若你進入並完成該件事件的話，就可以取得極為可觀的經驗值(EXP)；尤其是當角色的LEVEL較高，打普通敵人會很難昇LEVEL時，來這一個地點昇LEVEL是十分不錯的選擇。若完成時間快的話，還可以將這一個經驗值的取得數目×2呢！。





◆將污水怪擊倒



◆拾新鮮的紅蘋果



◆清理污染環境的垃圾



◆尋找寶藏

◆趕烏鴉

選擇角色畫面說明



1）可供選擇的角色
2）我方的MANA數目／敵方的MANA數目
3）現在是第幾回合
4）該的角色名字
5）該的角色LEVEL
6）該的角色魔法LEVEL
7）換出來戰鬥時所需MANA
8）角色的體力(HP)、魔法值(MP)及經驗值(EXP)
9）該角色可以使用的攻擊技(戰鬥時)
10）該角色可以使用的攻擊魔法(戰鬥時)
11）該角色可以使用的特殊魔法(移動時)



OMAKE

在這一個OMAKE中，是可以在PHOTOGRAPHS中觀看曾經看過的照片。

三種類型的攻擊

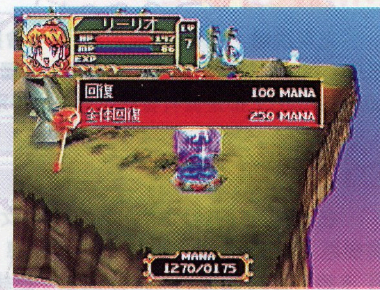
大家在戰鬥的時候，可以選擇三種不同的攻擊方法，以下就是三種攻擊方法的特性。



攻擊技：在戰鬥中才可使用，而且攻擊距離比較近。



攻擊魔法：攻擊距離比較遠，可以用作遠距離的攻擊，但由於使用一次後會損耗魔法值(MP)，所以往往在連續使用之後，都要等一會，讓魔法值回復後才可再次使出。



特殊魔法：在地圖行動中才可以使用的魔法，除了可以用作不需進入戰鬥畫面就可扣敵人體力之外，有一些特殊魔法還可以作回復之用。

發行商：Caravan Interactive, Creative Heads
發售日：發售中 售價：5800日圓

Text：謎之隱藏人



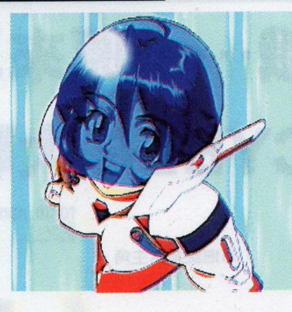
故事

遊戲的故事發生在未來。在某處的一個城市，裏面有一所巨大學校，名為「私立天照學園」。外表看來十分平靜，但是一場風波即將捲起。

專門將學校攪個天翻地覆的「KS團」，由天王丸華月所率領之下，己經令多個學校陷入恐怖的氣氛之中。當人們都以為沒有希望的時候，一張打着和平的旗號出現了——他，就是天王丸龍居，亦即是華月的孿生哥哥。

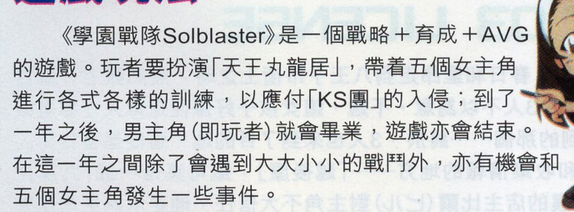
龍居為了對抗KS團的機械兵，所以集合了五個充滿勇氣的女孩子，結成一個戰隊，其名字是：

學園戰隊 Solblaster





學園戰隊 SolBlaster



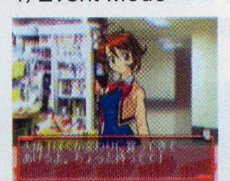
力量結合～出擊～

遊戲玩法

《學園戰隊Solblaster》是一個戰略＋育成＋AVG的遊戲。玩者要扮演「天王丸龍居」，帶着五個女主角進行各式各樣的訓練，以應付「KS團」的入侵；到了一年之後，男主角（即玩者）就會畢業，遊戲亦會結束。在這一年之間除了會遇到大大小小的戰鬥外，亦有機會和五個女主角發生一些事件。

遊戲內共有三個模式：

1) Event Mode





關於在校內的特別事情，都會在這裏顯示，而且選擇分支後，更有可能令到女主角們的能力改變。另外，遊戲中有一個名為「FLS」的系統，當練訓或者選擇分支時的不同，會改變下次故事的內容的。

2) Trainning Mode

對Solblaster的隊員進行訓練，亦是遊戲的主要部份。

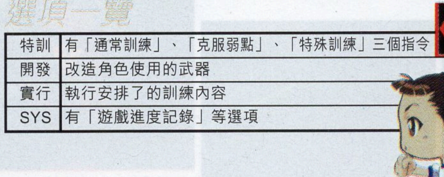
3) Battle Mode

和王天丸華月率領的KS團及機械兵對抗的部份。

Training Mode

為了應付戰鬥，隊員是必需經常訓練的。玩者要按角色的能力，去安排一個星期的練訓內容，如果覺得不夠，在放學後的私人指導或會有幫助，不過每日只限指導一人。另外，玩者亦可以替角色的武器進行改造（「開發」），強化之後的必殺技亦會有改變。

選項一覽



特訓	有「通常訓練」、「克服弱點」、「特殊訓練」三個指令
開發	改造角色使用的武器
實行	執行安排了的訓練內容
SYS	有「遊戲進度記錄」等選項



角色能力一覽

體力	影響戰鬥時 HP 值的多寡
運動	戰鬥時角色的速度
格鬥	影響打擊力（基本武器攻擊）
根性	代表角色的防禦力
學力	能力愈高，角色出現致命一擊的機會亦越大
感覺（センス）	能力愈高，角色的回避率亦愈高
愛	能力的高低，會改變角色對我方使用特技時的效果
英雄度（ヒーロー）	代表整體的能力值

Battle Mode 流程

1) 決定隊形
戰鬥之前要安排角色的配置，若在戰鬥中移動就會消耗BP

↓

2) 自軍回合
在BP值許可的情況，可以向角色傳達各種命令

↓

3) 敵軍回合
敵軍的各種行動

※重覆步驟2和3，當敵人或我方全滅時戰鬥便會結束。

指令一覽

指令	說明
攻擊	若不夠 BP 的話，就不能實行（每個回合完結時，BP 都會回復少許）
通常攻擊	只限在前列和敵人鄰接的角色使用，隨角色成長可有三段強化
武器攻擊	前、後列角色均可使用，要在訓練模式中「開發」才可以強化
必殺技	使用已學會的必殺技，前後列不同時會有不同的效果／招式。同伴亦可以提供支援（サポート）令必殺技強化。
合體	隊伍片集的招牌貨——五人合擊攻擊，威力絕大。
通常防禦	普通攻擊無效化一次，有特殊效果的攻擊則不變。
鐵壁	角色所受傷害減半。
保護	代替其他角色受一次傷害。
身代	只限「火燐」才可以選擇，會代替全員受傷。
移動	角色的排列不同，必殺技效果亦有變。會減少 BP。
STA	觀看角色現時的能力。

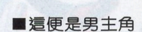
製造商：SYSTEM SOFT 發售日期：2月4日
售價：6800日圓 記憶：1 BLOCK
SLG/ MEM/ 對應DUAL SHOCK(震動)

TEXT：赤目黑龍



哦……原來真係玩大戰略嘅……

CYBER 大戰略 出擊 春日隊

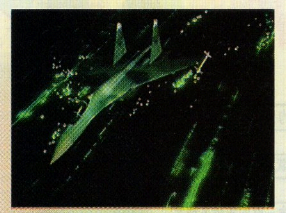




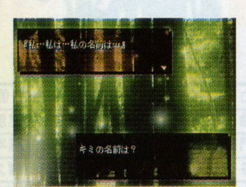
■這便是男主角。

究竟遊戲講甚麼？

在遊戲一開始之時，大家便是在主角的夢境之中，而在主角的夢境之中，有人和他接觸，然而，主角對這人毫不認識，雖然這樣，不過主角認為這人是值得一助的，所以便助他一之臂力，將在CYBER世界之中的敵人消滅，而故事亦由這裏正式開始……



■戰機的造型尚算不俗。



■究竟和主角在談話的是誰呢？

ACT 01 ROOMMATE

主角在被海音寺老師喚醒之後，便發覺自剛才所遇見的原來是一個夢境，而主角自己本來是在這所新的學校之中報到的，在老師的指導之下，主角利用在身上的「PINA咭」在學校的電腦之中辦理了入學手續之後，老師便開始介紹這裏的生活，原來在這裏，PINA咭便等同身份證，不論是進行任何的行動，也一定要PINA咭才可以的。

之後，玩者便會結識到一名叫「春日」(はるか)的女同學，而且亦認識到一名對主角懷有敵意的男同學「里昂」(レオン)，之後，三人來到圖書館，這裏可說是春人等人的「聚腳地」，然而，當主角再次使用終端機之時，怪事便發生了，三人於是便進入電腦的世界之中(CYBER世界)將敵方的終端機破壞。



■主角正在辦理入學手續。



■這便是戰場。



■究竟SLIDERS是甚麼呢？

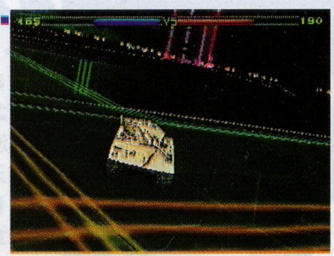
ACT 02 MISUNDERSYABD

一開始，大家只見在一個不知甚麼的地方之中，這裏的電腦系統突然發發生故障，這事使工司的人員不知所措，而跟據人員們的通訊之中，春日等人知道出事之時，在電腦螢光幕出現過一少女的樣子……



■春日之希望主角能加入。

在回到圖畫館之後，春日便力邀主角加入她所成的「春日隊」，因為在上一次的戰鬥之中，她看得出主角的實力非凡，所以才會邀主角加入，而且這亦是為了要升級，因為在這3年間，他們也只是一直的停留在B CLASS之中……而另一方面，春日組又要出動了，要對付的便是在中央網絡之中的敵人，而且這次是酬金的，數目是100萬。在這戰中會有NPC出現，不要緊，讓他們上前送死吧！



■敵方的坦克不弱呢！



■唔……3人在分錢……

ACT 03 LICENSE

當主角、春日和里昂走到八王子市街上之時，突然碰上一個古怪的女孩子，3人不以為意，不過，這女孩子好像便是眾人在電腦故障之中見到的那個……終於，3人也來到了目的地，這便是春日等人購買零件和收集情報的地方——「越後屋」，這可真是一個「九反之地」，而這裏的店主比爾(ビル)對主角不大信任，他更以為主角是來個「二五仔」的警察，為了要證實主角不是來刺探的，比爾便為主角設了一個戰場讓主角闖一闖。

在這場「試驗性」的戰鬥之中，理論上是不會輸的，因為雙方的實力也是差不多的，為了要得勝，玩者應該多使用「援護效果」，這樣便可以更輕易的將敵方的隊消滅。



■這女孩子好像是……



■比爾不相信主角。



■這女孩子便是在電網絡中的人？！

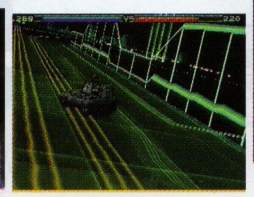
ACT 04 TRAP

回到「八王子CYBER SCHOOL」之後，春日和主角又到圖書館之中討論問題，不過，當2人正開始之際，比爾的通訊又來到了，原來又有人在網絡之上惡作劇了，今次的任務其實是要對付一個不知名的敵人，他只留下一句非常古怪的句子，然而，春日對這事情感到非常有趣，就連未知道酬金有多少也肯答應……

為了進行任務，3人又到了「越後屋」，在進入網絡之後，戰鬥便正式開始，不過，這場戰鬥是異常慘烈的，因為機種的分別玩者可以真正參與戰鬥的機體變得少了，所以，在這一戰之中，實際上玩者要做的是將敵方的主腦消滅便可以了，不要勉強將所有的敵人也消滅，因為極有可能會「蝕本」呢！



■比爾又有生意介紹了！



■敵方的戰車相當強橫。



■可惜追縱不到行凶者的地址。

製造商：ATLUS 售價：3980日圓
發售日：99年3月19日　、容量：8M
RPG／1人／對應GAMEBOY COLOR／對應SUPER GAMEBOY／對應通訊Cable

TEXT：真．惡魔召喚師 福田FUKUDA

Last Bible 女神轉生外傳



畫面變成充滿色彩

《女神轉生外傳》和原作相比，雖然欠缺了那種詭異陰森的氣氛，但最相似的地方便是同樣有利用魔獸作為同伴的設定，當戰鬥進行時只要以適合態度來交談就能招攬魔物成為同伴，此外亦可在通信對戰模式中和朋友比試。



■畫面變成彩色，比起以往的灰階度顯示為佳



■主角的冒險歷程相當漫長的哩

魔獸合體

當取得2隻或以上的魔獸同伴時，便可透過魔獸合體來製造新成員，至於牠的能力則要視乎合體原料的種族與及其他因素，而有時在某些情況下則會發生「Mutation」現象，誕生稀有的強勁魔獸。

■合體完成了，原來是巨人阿特拉斯

會話系統

和原作毫無分別，在《外傳》同樣要以三吋不爛之舌來和魔獸們交談。在戰鬥進行期間若選擇「談話」指令就可和敵人談話，玩者需根據牠們的性格來判斷應對方式，成功的話魔物就會加入，相反便會遭受反擊，故此需要不斷嘗試。

■不斷反覆交談來找尋同伴加入

Story

太陽系第5惑星分為阿特蘭迪斯、武亞和利姆里亞3個部分，每個人都擁有希望永遠和平的心願，而主角艾魯是一名學習佳亞（GAIA）力量的訓練生，故事就在他畢業當日發生的一個悲劇作開端。

■這星球的人們擁有被稱為佳亞之力的能力

魔獸合體 聖獸重現 幻獸之戰

《女神轉生外傳》系列面世已有6個年頭，現正趁GAMEBOY COLOR的盛行而推出全彩色版本，未曾玩過的朋友可要留意啊！

製造商：ATLUS 售價：3980日圓
發售日：99年4月16日　　容量：8M
RPG／1人／對應GAMEBOY COLOR／對應SUPER GAMEBOY／對應通訊Cable

Last Bible II 女神轉生外傳 II

戰鬥系統之變更

因前作受到好評而於93年推出的《外傳》續篇，這次引入了兩個新的戰鬥系統，分別是會影響魔獸心理狀況的月齡系統和戰鬥時會話變成實時進行，玩者回答問題的時間會對結果有所影響，因此要果斷地作答。



■原作早已設有的月齡系統



■實時會話，回答時間的快慢會有影響

魔獸陷阱

除了靠直接和魔獸談話來令之成為仲魔外，在《外傳II》還可利用魔獸陷阱這個途徑，在世界各地分別是設置了若干個捕獸器的，只要玩者把獸餌放在捕獸器上，稍等一段時間就會捉到魔獸加入。



■設置捕獸器來守株待兔

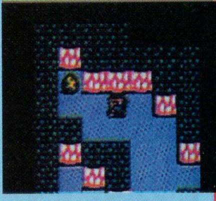
5 VS 5的隊制對戰

與前作純粹單對單的對戰有點不同，今次新增了5對5的隊制對戰模式，玩者雙方均可派遣5名魔獸出陣，當然直接參戰的仍是單對單，但當體力下降的話便可更換前線隊員以保存實力。

■比前作更強化的對戰模式

Story

在艾魯等人的努力下，第5惑星終於回復昔日的和平境象，可是卻因突變人們需要搬遷到已住有魔獸的第3惑星去…這樣子經過了二千年，今集故事就發生在這個人類和魔獸共存的新國度裏。



■發生在二千年後的續篇

製造商：CAPCOM　發售日：發售中
售價：5800日圓
SPG／1-2P／MEM／1-5 BLOCK

文：天草四郎 時貞



TRICKY SLIDERS

這一隻由CAPCOM製作的滑雪遊戲《TRICKY SLIDERS》，的確是近期SPORT GAME的佳作；因為遊戲中的速度感十分高之外，而且比賽的場境又做得頗為真實，所以在玩的時候可以充分感受到滑雪的樂趣。

操作方法

十字掣：角色的方向控制
□：跳躍
○：於空中打空翻
×：在空中穩定姿勢
L1：將滑板向左轉／空中左旋轉
R1：將滑板向右轉／空中右旋轉

四名基本角色

遊戲中分別有四名基本角色可以選擇，若能夠達成特定的條件的話，就可以使用隱藏人物。

SCENARIO

這一個SCENARIO MODE是一個有少許劇情成份的模式，每當下一場比賽要開始的時候，教練GALE PARKER就會說出比賽場地的特點及需要注意的事項。不過若你在賽事中未能達成要求的標準，這樣遊戲就會GAME OVER，不過大家還是可以再次進行挑戰的。



◆比賽前教練會說出賽道中要注意的要項。

◆但若在賽事中未能達到要求，就會GAME OVER！

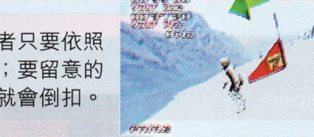
FREE

在這一個模式之中，是可以自由選擇賽事及賽道；至於賽事一共分開X-TREME MODE、ALPINE MODE、HALF PIPE MODE、SNOW BOARD PARK MODE及ONE MAKE MODE；這五個模式都各有特色，現在就為大家介紹一下。

X-TREME MODE

可以任意選擇賽道的模式，若在玩SCENARIO MODE之前在這裏作一個實習，亦是十分不錯的練習地方。

ALPINE MODE



在這裏會有很多旗幟插在地上，玩者只要依照旗幟的方向一直走，就可以完成賽事；要留意的一點，就是若走錯了方向的話，分數就會倒扣。

HALF PIPE MODE

純粹以花式表演的賽道，在這一條賽道的路途雖然不遠，不過由於這一個原因，大家就要盡量爭取時間，在賽事完結之前盡量做到更多的花式，這才可以取得勝利。

SNOW BOARD PARK MODE

在這一個公園之中，的確與一般的賽道極為不同，由於地方是在一個遊樂場之內，所以障外物特別多，要做到較多的花式的確不易。

ONE MAKE MODE

於這一個場地中，只是供大家作為練習花式之用，大家若要鍛練花式的話，在詁裏是最適合的地方。

使用花式




其實要在空中使用各式各樣的花式共不是太難的，只要大家在空中的時候，按下L1或R1來作轉身，然後再按○來打空翻，當在臨落地的時候，立即按下×來穩定身體，這樣就可以取得很高的分數了。但若果於中的的高度不夠，筆者就建議大家只好打一下空翻算了，免得失手扣分。

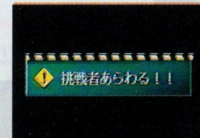
連續空翻

若是大家在使用了一次空翻，在落地的時候又再次跳起使用空翻的話，是會有額外的得分的，畫面中亦會出現COMBO字樣。

挑機角色

在SCENARIO之中，是會有角色出來挑戰你的，這個時候賽道中就會兩人一起比賽，大家要以速度及花式得分來決戰負。





◆挑戰角色出現；　◆以時間及花式來決一戰負吧！

轉換服裝

在PLAYER EDIT一項之中，大家可以將角色的衣服及顏色轉換。這樣，大家就可以做出一個適合自己的角色出來了；還有一點，就是大家連滑板也可以轉換呢！



賽道介紹



意大利(ITALY)：充滿了起伏不定的地方，障礙物亦頗多；而且賽道的後半是遺跡地帶，絕對是一個好場地。(適合中級者)



瑞士(SWISS)：這是一個十分自由的場地，大家可以當作一個練習的場地。(適合初級者)

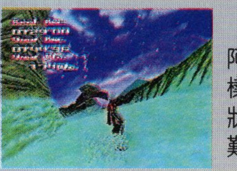


美國(U.S.A.)：地點是一個森林之中，所以有十分多的大樹成為障礙；大家可以利用這個場地中倒下了的樹木來練習花式技巧。(適合初級者)

阿拉斯加(ALASKA)：這一個滑雪勝地的確可以給人一個真實的感覺，大家還可以在賽道中通過一個最大的山崖；由於山路十分斜，所以速度感極高。(適合中級者)



日本(JAPAN)：場地中可以看見美麗的夕陽，是一個美麗的場地，在賽道的後段還可以會見列車經過呢！(適合中級者)



阿根廷(ARGENTINA)：擁有着各式各樣的難關，例如非常暗的地方、奇怪怪狀的岩石或狹窄的住宅區等等，是超高難度的場地。(適合上級者)

製造商：CULTURE BRAIN
發售日：發售中 價格：6480日圓
FIG／1-2P／MEM／對應振動手掣／對應CONTROLLER PAD／對應64GAME BOY PAG

文：天草四郎 時貞

SD飛龍之拳傳說

飛龍之拳系列的最新作終於推出了，這一隻名為《SD飛龍之拳傳說》的遊戲，同樣是一隻對戰格鬥遊戲，遊戲中的角色除了是3D之外，他們還是Q版人物出場。

遊戲特點

《SD飛龍之拳傳說》的特別之處，就是玩法比一般對戰格鬥遊戲簡單，可能是控制方法比較容易吧！而且由於這隻遊戲的角色有趣可愛，的確是適合較年輕的朋友玩。



寶物奧義

這一招寶物奧義，就是當裝備了武器及防具後，是有機會令其精靈降臨的，若能夠令其醒覺，那一件武器或防具就會具有寶物奧義，大家只要裝備了它，在戰鬥時按下寶物奧義的掣，這就會使出該道具的寶物奧義。

基本操作

↑或↖或↗：跳躍
→：前進
←：後退
↓或↙或↘：蹲下
→→：踏前
←←：急速後退
L或Z：側移
R：站立擋格
↓或↙或↘+R：蹲下擋格
B掣：拳
A掣：腳
▼ 大技
◀ 秘奧義
▲ 寶物1奧義
▶ 寶物2奧義

經驗值

大家在裝備了武器防具之後，只要在戰鬥中取得勝利，之後就可以取得經驗值，這一個經驗值是會增加到道具之內；若是當經驗值到達了指定的數目，它就會昇LEVEL，LEVEL增加後，道具的增強數值便會增加。



◆戰勝對手後可以取得經驗值。

大賽模式

這就是遊戲中的基本模式了，大家可以選擇喜愛的角色，於大賽中戰鬥，若然勝出的話，就可以取得一件寶物，並且得到賞金。

◆除可以取得珍貴寶物之外，更可以取得賞金。

金錢的使用

當取得了賞金之後，大家就可以到商店購買道具或增強角色的基本能力值；當增加了基本能力值之後，大家只要在大賽模式中戰鬥，戰鬥數值上就會改變了。

使用裝備

遊戲中除了是一隻對戰格遊戲之外，大家還可以在戰鬥前裝備武器及防具，令角色的各種攻擊力提昇，其中還會增強炎屬性、風屬性、雷屬性及冰屬性等四種攻擊；而最大的特點，就是這一些武器及防具都有LEVEL計算，LEVEL越高，所持有的能力值亦會更強。

故事模式

在這一個故事模式當中，大家可以使用的角色就只有龍飛一人。除了可以在裏與電腦角色對戰之外，遊戲中還有一個極為詳盡的故事。



星命點？

在對戰中，若能夠給對手一個連續攻擊的話，有時候畫面可能會一黑，當對手起身的時候，就會有一個粉紅色的圓點出現，若大家能及時擊得中對手的那一個部位，不論對手有多少能源，對手都會立即輸掉。

突然出現的挑機角色

在大賽模式之中，大家可能會在戰鬥開始時突然遇到挑戰事件，這個時候畫面會出現「NEW CALLENGER！」，之後，對戰的電腦對手就會改變，隱藏角色史渣古就會出現；當戰勝了他的話，就可以使用這一位隱藏角色了。



◆突然出現一句「NEW CALLENGER」!

◆當戰勝了史渣古後就可以使用他了。

空中追打

在這一隻遊戲中，空中追打是沒有任何的限制，所以只要對手未落地，大家就可以用各種方式進行追打；若在追打完畢後，對手仍然未落地的話，大家亦可以再繼續進行空中追打。

◆若是時間掌握得好，要作瘋狂的空中追打是可以的！

簡單而恐怖的連續技

由於遊戲中的空中追打沒有限制，所以將對手擊上空中，然後再給予對手連續的空中追打是這一隻遊戲的主要招式，現在就為大家介紹一下筆者所發現的較為實用而且超,恐怖的連續技吧！



龍飛
13 HITS (←+大)→(←+大)×4→(←+大)→(←+大大大)



優花
14 HITS
(←+大)×5→(秘)

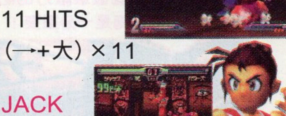


隼人
11 HITS
(→+大)×11





威拿
33 HITS+2 HITS(對特定角色)
(跳前按大)→(PPP)→(↓→+秘)→(→+大)→(→+大／擊不中對手)→(近敵時按大／DOWN攻擊)



JACK
∞ HITS
(跳前按大)→(←+大)×∞

追打攻擊

若使用特定的角色，只要將對手打倒後，在看見對手躺在地上的時候，若立即使出特定的招式，就可以向對手作出追打。

NINTENDO64 製造商：KONAMI 發售日：預定99年春
售價：價格未定
AVG／MEM／對應振動手掣／對應CONTROLLER手掣

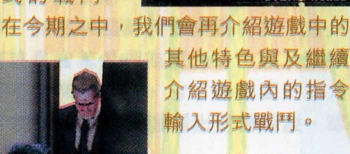
文：天草四郎 時貞

HYBRID HEAVEN



*以下皆是開發中圖片

早在第91期中已經介紹過的詰一隻AVG遊戲《HYBRID HEAVEN》，我們除了說過這一隻遊戲的故事背境之外，還說了遊戲中以全指令輸入形式的戰鬥。



在今期之中，我們會再介紹遊戲中的其他特色與及繼續介紹遊戲內的指令輸入形式戰鬥。



◆充滿各種格鬥技的指令輸入戰鬥遊戲。

◆遊戲是以紐約作為背境的。



◆除防禦之外，大家一共有八個方向可以走動。

◆使出這一招RUNNING HEAD LOCK，敵人的反擊動作即時無效！

◆以走動來避開攻擊，亦不是絕對安全啊！

令人注目的選擇指令方式戰鬥

遊戲中，當戰鬥開始的時候，大家就需要以輸入指令的方法來向對手攻擊，不過大家在使出招式之前，就要看情況才好使出招式，否則大家可能會擊不中對手或者被對手反擊，所以每每在戰鬥時都要看清楚對手的所在位置，然後再決定使用的招式，這才能夠穩操勝卷，戰勝對手。至於攻擊的方法分別有拳及腳等等的打擊技、投技、迴避和防禦等動作選擇。在以走動來避開對手的攻擊，亦不是絕對無敵的，因為對手是有機會截擊到你，所以這一點大家也要多加注意。

主角的成長會因戰鬥而變化

主角的強弱，是會因應戰鬥的回數而作出變化，不過其實並不是如此簡單的。主角的攻擊分開六種，分別是頭、身體、右手、左手、右腳及左腳，若大家使用那一種攻擊使用得多，或者那一個部位被攻擊得多，那麼那一個部位的能力亦會上昇得比其他部位為多。



◆學會了新的招式。

若是當角色的各部位都昇到了一定LEVEL，這樣就可以學會新的招式。



◆若用那一個部位作攻擊較多或常常受到傷害的話，這樣昇的LEVEL亦會更多。

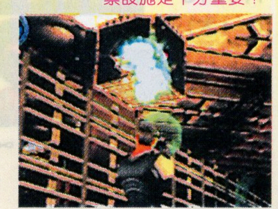
戰鬥以外

之前一直都說着遊戲中的戰鬥形式，並沒有說過在戰鬥以外的玩法；其實於遊戲之中的其他時間，大家是可以控制角色四處行走，不過由於敵方可能會設下一些陷阱或防禦設施，所以大家就要留意一下周遭的事物，若一發現敵方的監視器或陷阱等東西，就要立即以身上的手槍來破壞它。

◆在平常的時候是可以使用手槍的。



◆徹底破壞敵方的防禦設施是十分重要！



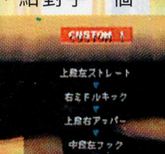
ORINGINAL COMBO的製成

當主角所學會了一定數量的招式，這就可以製作出一套自製的ORIGINAL COMBO了。當配搭好一套適合自己的ORIGINAL COMBO之後，就可以在戰鬥之中，給對手一個連續的攻擊。



◆使用後可以給對手一個連續的攻擊。

◆遊戲中可以設計ORIGINAL COMBO。



STAGE簡介

STAGE 1

主角進入了奇怪的地下世界之中，竟發現這裏的人外表完全一模一樣。



STAGE 2

追尋利用遺傳因子，製造出人造人怪物來企圖征服世界的幕後主腦。



STAGE 3

主角發現了一個驚人的秘密，就是人造人的幕後主腦，竟然是地球以外的生命體。



STAGE 4

發現到一艘太空船，主角向地下世界的迷團作出挑戰！



發行商：Enix　發售日：發售中
售價：5800日圓

TEXT：謎之隱藏人

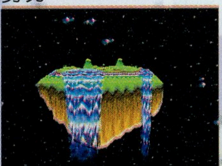


GU GU TROPS

咕～咕～嘩哈哈嚕嚕嗎吔？

目標是打倒冰河長毛象！

在廣闊的銀河系中，還有很多星球是未開發的，其中「咕」星的文明程度和我們在幾億年前原始時代一樣，十分樸素。在那個星球上，有一名叫做**ファーズ**的小孩子，為了得到長毛象的肉而努力……






這就是《GU GU TROPS》的遊戲目的了！

體驗原始生活

《GU GU TROPS》中玩者所扮演的，不只是一個，而是六個原始人。因為是未開發的關係，他們的對話和能力值都是十分簡單的，只有：「力（**強さ**）」、「體力（**体力**）」、「速度（**速さ**）」。

六個原始人各有不同的專長和能力，玩者要好好利用。不過首先是要分配裝備給他們，否則很多工作都不能進行，例如「有樹擋路的話，就要用斧頭將它砍掉」、「用木棒擊倒動物來收集糧食」等等，都是絕對原始的生活。





簡單操作、複雜遊戲



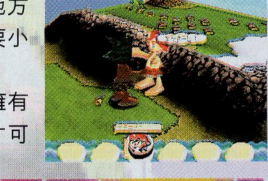
首先就是要說說，玩者是不能直接控制角色的，只能用像個鈴鈴的游標（！）來指示他們移動。如果覺得某個地方奇怪的話，就可以將游標移到那裏再按○，角色便會自動走到那裏進行調查。

之前提及要分配道具給原始人，而道具就是在地上的藍色草堆中。照上面的方法，指示**ファーズ**到草堆時，他便會自動尋找道具。拿到之後就可以用它們砍掉阻路的樹了。

提示石板

遊戲中的道具，還有包括一件很重要的寶物——「石板」。裏面會提供有關遊戲的智識，對冒險有幫助。

找尋同伴



在「咕」星上大家只需要找到同伴的所在，他們就會即時加入，但是他們分散在星球的不同角落，某些地方還要靠同伴去開路才可以到達的，所以要小心尋找啊。

同伴之間如果要交換道具，要先由擁有一的一方將它拋棄，之後由另一方拿起才可以。（有點兒不方便……）


■找到同伴後，是可以替他們改名啊


■ファーズ是不能拿起重物的……



■但是ポポフ就可以了。



注意1)
現在很多人都會化身成為「夜遊神」，不到三點不上床睡覺，但原始人當天黑齊的時候，就不管身邊有老虎猛獸，總之天為被地為床的呼呼大睡……（這是十分危險的，家中小孩不要模仿）最好都是及早建起一間小屋。

注意2)
要往其他地方，必需造橋才可。至於方法和材料……



注意3)
每個人能拿的道具不多，但是六個人起加來就可以拿到十多件道具了，所以不要將道具只集中在一、兩個人身上。

注意4)
因為每次只能將視點集中在一個角色身上，如果分別行動的話，就要留意同伴的環境和狀況（按R1或L1來轉換視點）。

同伴簡介


ファーズ
遊戲的主角，擅長使用各式各樣的工具，喜歡造出新的物件。是最初登場的「咕星人」。


ポポフ
喜歡打獵，擁有怪力的男子，可以借他的力量來開路。


プンク
擅長保存食物（雪櫃？）的家庭女性。


ペッチー
喜歡收集不同的物件，找尋道具的能手。


チッポー
天真無邪的「咕小孩」，喜愛四處遊玩。

新GAME介紹

製造商：HUDSON　容量：CD-ROM
發售日：預定99年4月　售價：未定
DC/MEM/ARPG/1P

ELEMENTAL GIMMICK GEAR

エレメンタル・ギミック・ギア

部份新資料介紹

■這便是玩者的E.G.G.的模型

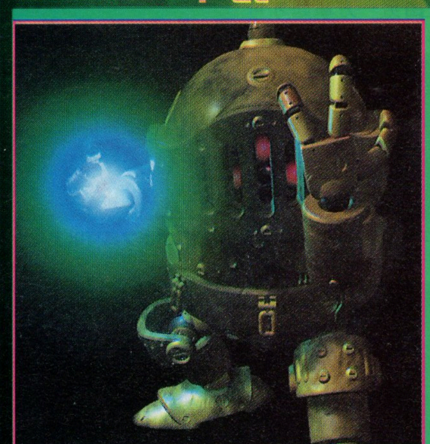


E.G.G.的世界

於古代遺跡發現出來的奇妙物體「ELEMENTAL GIMMICK GEAR（E.G.G.）」，在E.G.G.之中有一個已經沈睡了100年的男人。揭發這事件的100年期間，世界上人類都是跟E.G.G.一同生活的。

遊戲的故事於1453年，因遊戲主角スリープマン（=レオン）的甦醒而開始…

E.G.G.年表



年份	事件
1353 年	王立科學研究所的科學家們開始到古代遺跡展開調查，在遺跡中有一種奇妙的物體以及一個沈睡中的男人
1360 年	科學家對這奇妙物體的研究終於得出結論，推出它是距離現今社會大約5000年，但是對於如何操作這物體，便仍未知道。傳聞便是須要精靈的力量才可以啟動。
1365 年	經過多年來的調查證實這物品叫做「E.G.G.」，並開始研究E.G.G.的內部結構，以當時的技術只可以做出一部比原來大4倍的E.G.G.。
1386 年	ドクター•フォマルハウト依照E.G.G.來造出一部改良型的E.G.G.，結果成功地將E.G.G.輕量化，並命名該機體為「レプリカ1號機」
1403 年	ドクター•リーゲル掌握到如何操作E.G.G.的方法。
1406 年	開始大量生產E.G.G.。
1415 年	軍隊開始利用E.G.G.來進行軍事演習。
1432 年	第一次舉辦E.G.G.格鬥比賽。
1453 年	在古代遺跡中發生意外，在遺跡內出現了一些觸鬚向附近的村莊襲擊，並消滅了數會都市。而且遺跡在不斷生長，與此同時スリープマン便甦醒過來。

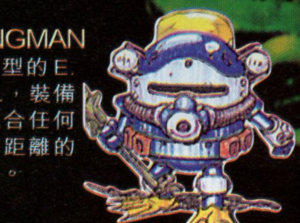


敵角色的E.G.G.

在這個世界中除了玩者的敵角色的E.G.G.之外，敵人也會有E.G.G.的，而且E.G.G.的性能可以多種變化，要玩者一時間適應對方法也不易的啊！



BEAST　手部由多關節組成，可以做出很多的動作，在頭部的探測器是它的特徵。



LUNGMAN　水中型的E.G.G.，裝備了適合任何攻擊距離的魚叉。

TROOPS　兩手都是機關槍，主要是守護着一些重要的據點，裝甲十分之厚。

JUNKMAN　由廢鐵做成的E.G.G.，除了有回復能力之外，便沒有什麼特別。

GENOCIDER　不論是裝甲及攻擊力都是最強，最高級的E.G.G.。

MINI GAME

遊戲中有三種不同的迷你遊戲讓你在冒險旅程時遇到，在一個3D的比賽場地內，玩者可以使用SPIN DASH的賽車遊戲；有要在限時內收集特定物件的「陷阱攻略」；另外還有一個育成遊戲，玩者要在版圖中找出一種生物，然後便利用遊戲中的ELEMENT來餵飼牠，這樣便會育成出一隻不思議生物





GAME BOY 製造商：HUDSON 售價：3980日圓 RPG／MEM 發售日：2月26日 容量：16M

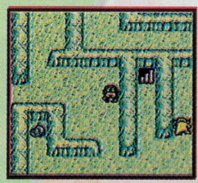
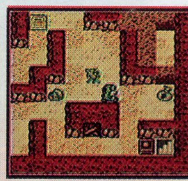
TEXT BY：小健健

POYON'S DUNGEONROOM ポヨンのダンジョンルーム

大家還記得多年前HUDSON在超任上推出的遊戲——《大貝獸物語》嗎？入面可有隻小可愛名為POYON啊。現在，HUDSON就出一隻以牠為主角的RPG，並命名為《POYON'S DUNGEONROOM》。噢，又有DUNGEON又有ROOM的，看來會很有趣的哩，那麼現在就一起鑽進POYON的迷宮裏去吧。

遊戲特色其之一：與別不同的迷宮結構！！

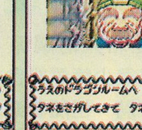
《POYON'S DUNGEONROOM》中的迷宮跟其他遊戲的不同之地方，就是它們全被埋在泥土下的啊。然而POYON為了見到那七條巨龍，所以POYON可要到處掘呀掘，方能跑進迷宮中。除此之外，當POYON跑進了迷宮中後，更可在內裏掘到些道具來！！好像防具呀、武器呀這些。所以說，「掘地」可說是這遊戲一個重要的元素啊。


遊戲特色其之二：不思議的房間！！

在迷宮內，除了有些道具埋藏在你腳底等侍你去發掘外，有時你還會見到一些古古怪怪的門在這裏。其實這些就是於迷宮內的房間(ROOM)來。唔？那麼在ROOM內，又是甚麼東東？原來好一些跟解謎有關的重要人物、道具呀，又或者一些能助你完成遊戲的角色，都會在這些ROOM中出現。然而，進入過遊戲中所有房間，完成那個「ROOM LIST」，也是這遊戲的其中一個目標啊。

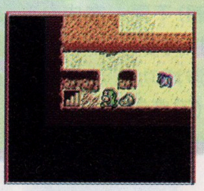




遊戲特色其之三：掘牆都要計LEVEL？？

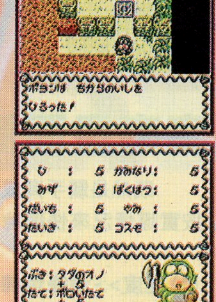
是啊，這也是本遊戲的特色之一。原來在遊戲中，有些牆壁上是印個數字的，(如「2」)這即是說POYON的掘牆能力去到LEVEL 2，才可把這扇場打破。那麼怎皮才可以把POYON的掘牆能力提升呢？原來只要把埋藏在地下的星星交給那隻名為「モグラじん」的東西，牠就會把你的掘牆能力提升啦。





遊戲特色其之四：養育一隻屬於自己的POYON吧

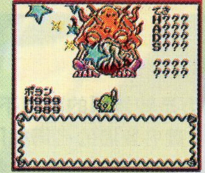
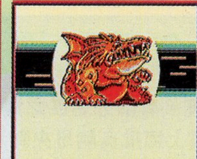
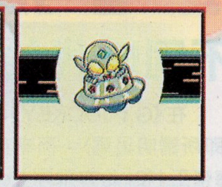
基本上這遊戲是沒有經驗值的。那麼玩者又怎可讓那隻POYON成長起來呢？原來當你把敵人打倒後，就會遺下一些名為PARAMETER UP之石的東西。而這些石也有很多種，好像有些可以提升POYON的HP、有些可以提升POYON的力量等等。除此之外，也有一些PARAMETER UP之石是可以提升到POYON的屬性能力。若果POYON的屬性能力增加，就可學會新的招式及令招喚獸的力量更強。所以，玩者就可從選擇拾甚麼PARAMETER UP之石中，養育出一隻屬於自己的POYON。



遊戲特色其之五：原來POYON也是召喚師！！

其實在遊戲中，POYON也不是孤軍作戰的，因為在戰鬥時他可以把召喚獸召喚出來幫牠一把啊。而且當POYON的能力提升時，牠們也會一起強起來！！

而最有趣的，就是牠們都有自己的性格。令到就算是同一種召喚獸也好，也會因有不同的性格而有不同的招式。

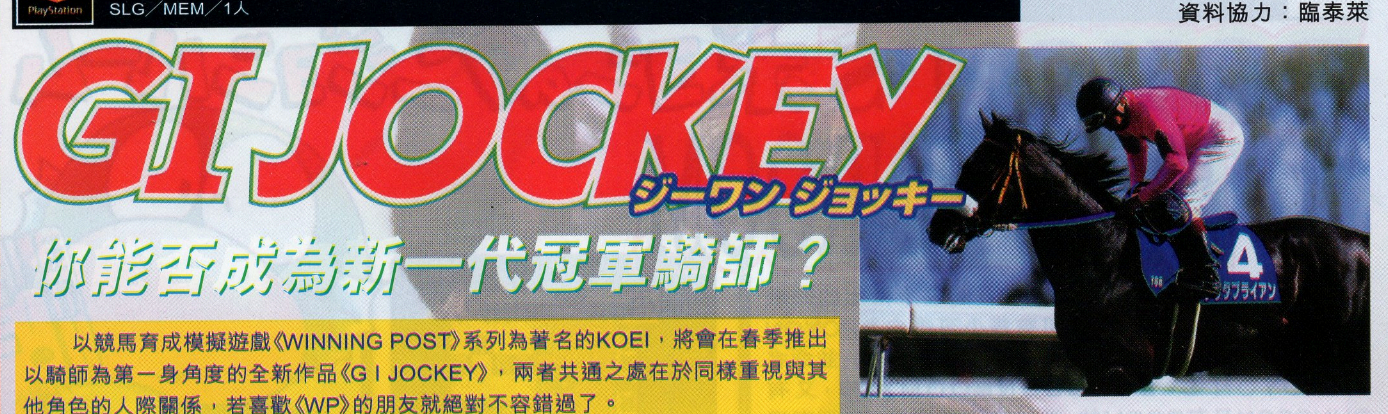




遊戲特色其之六：通訊對戰SYSTEM！！

原來這遊戲也有通訊對戰功能的啊。而玩者就可透過這系統，跟朋友仔鬥快掘出迷宮中的道具啦、還可以跟他所育成的POYON戰鬥。甚至乎作道具及星星交換，又或者把召喚獸複製也可以啊。

製造商：KOEI　售價：6800日圓
發售日：99年3月11日　容量：CD-ROM　記憶：4 BLOCK
SLG／MEM／1人

TEXT：FUKUDA
資料協力：臨泰萊

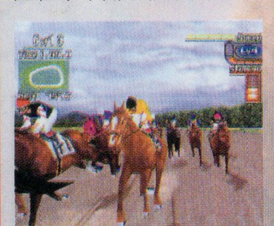


你能否成為新一代冠軍騎師？

以競馬育成模擬遊戲《WINNING POST》系列為著名的KOEI，將會在春季推出以騎師為第一身角度的全新作品《G I JOCKEY》，兩者共通之處在於同樣重視與其他角色的人際關係，若喜歡《WP》的朋友就絕對不容錯過了。

朝向世界知名騎師之道

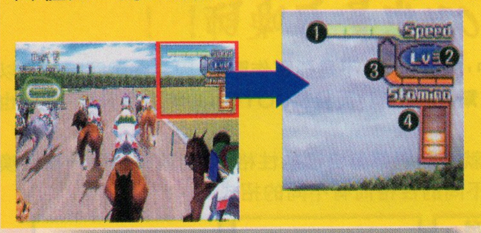
眾所周知戴圖理和史提芬等都是世界級的名騎師，各位只要在《G I JOCKEY》的世界裏策騎良駒奪得大賽冠軍，就可同樣分享這種榮譽和樂趣。在本作玩者所扮演的是一名新紮騎師，在整段騎師人生歷程中不斷累積競賽經驗，從而取得練馬師的信賴與和同門師兄弟等人發生各種事件，最後衝出日本馬圈挑戰世界舞台。模式方面，玩者可選擇由新人起步慢慢爬上一流騎師地位的STORY MODE，與及可用回《WP3》資料純粹進行競賽的TRIAL MODE。


■完全考玩者反應的賽事畫面，緊張刺激

賽事畫面簡介

既然是騎手育成SLG，賽事場面固然是最要的環節，玩者需要按實際情況來快速地判斷。

(1)速度>>淺綠色棒的長度代表速度，每匹馬的最大值均為不同
(2)鬥心>>馬匹在陣上願意競走與否，越高代表加速能力越高
(3)潛能>>橙色棒的長度代表潛能，正接反映最後終刺時的威力
(4)體力>>馬匹的體力，賽事途中如何分配會很影響賽果



不同時代的名馬登場

在《G I JOCKEY》裏，有部分馬匹之實力是較普遍的高出不少(即所謂明星馬)，而事實上這批良駒是夾雜着實名登場的名馬如「東海帝王」和「北方飛翔」，與及虛構馬像《WP 2》中的最強馬「風之谷」等，令玩開《WP》系列的玩家更具親切感。


東海帝王Toukai Teiou


北斗織女Hokuto Vega

風之谷Wind Valley

STORY MODE

在故事模式中，最重要的關鍵是與其他人的人際關係，而由於目的是讓玩者享受高水平賽事的樂趣，故此並沒有設定遊戲的終結，可無休止地永遠繼續下去。

Stage 1:受訓

玩者是騎師訓練學校的5名「新牌仔」之一，當中更有女騎師在內。遊戲剛開始時便講述5人在學校即將進行最後考驗，考驗內容是一場簡單的模擬賽事。在比賽結束後，5人的競爭關係是會伸延至職業時期，從而導致不少事件陸續發生。

■和師兄弟們的決戰，許勝不許敗！


■同儕們的競爭關係會令不少事件發生

Stage 2:選廐

當模擬比賽完結正式畢業後，玩者便需要選擇替關東或關西的馬房效力，因為兩邊的登場馬匹均為不同，除了重要賽事外基本上只能策騎所屬地區之馬匹，亦即表示這裏為玩者打好基礎的根據地，故此要謹重考慮。


■選擇關東或關西的馬房會影響選策馬匹

Stage 3:實戰

由於是新人的關係，故此開始時只有很少練馬師會把馬匹給予玩者策騎，但隨着頭馬數目的增加玩者知名度便慢慢提升，從而加深馬房對自己的信賴程度增加策騎馬數目，最終脫離見習生生涯成為大師傅，以索取各匹名馬參戰。


■起初可選擇的馬匹有限，別放過任何機會


■獲得處女頭馬的玩者受到記者的祝福

Stage 4:交涉

和練馬師委託策騎馬匹(騎乘依賴)不同，當成為自由身後玩者就可直接向各練馬師索取馬匹上陣，能否交涉成功與否要視乎玩者的騎乘Point(因應實際成績而增加)，該數值越高的話就越能獲取實力強橫的馬匹。


■每間馬房可選擇的馬匹數目一目了然

製造商：UNBALANCE
售價：7800日圓
SLG/MEM
發售日：發售中
記憶：3 BLOCKS 容量：CD-ROM

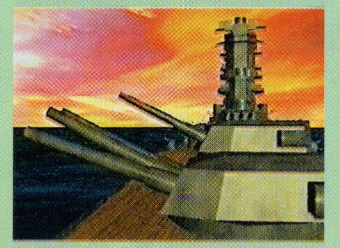
By: Agent X

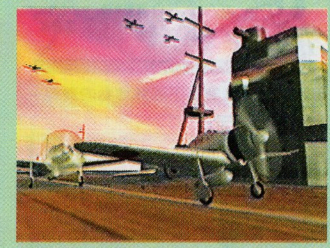


空母戰記

不可改變的歷史、不能忘記的教訓！！

在第二次世界大戰中，日本正因為受到軍國主義的影響而發動了太平洋戰爭，而且為了奪得太平洋的控制權，竟然向駐守於珍珠港的美國太平洋艦隊發動突襲。「偷襲珍珠港」雖然算得上是成功，不過卻直接引發了本是中立的美國向日本宣戰。其後，美國憑藉於「中途島戰役」中，將日本四艘主力空母擊沉，令日本海軍立時失去制空權優勢，亦提供了美軍反攻的機會。雖然戰爭最終以原子彈來結束，不過在太平洋戰爭中，空母對於奪得制海權的作用已經得到了證明。





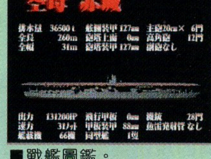
背景

遊戲的舞台將會是以太平洋戰爭作為藍本，而玩者負責指揮大日本海軍部隊挑戰美國海軍。不過，遊戲中除了重現一些太平洋戰爭時的重要戰役外，更設計了幾個原創劇本。至於武器方面，將同樣參照太平洋戰爭時日美所使用的武器及艦隻，而且更設有圖鑑予玩者觀賞。

劇本介紹：

1.珊瑚海海戰
2.中途島戰役 1
3.中途島戰役2(虛構)
4.第２次所羅門海戰
5.南太平洋海戰
6.馬尼拉海戰 1
7.馬尼拉海戰 2(虛構)
8.攻擊隊出發！(虛構)





■戰艦圖鑑。



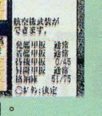
■難度設定

玩法

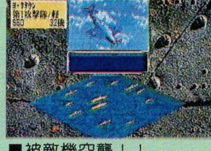
玩者首先要派遣偵察機，以盡早知道敵艦隊所在位置。之後，便要為空母上各戰機進行裝備及運上甲板。記著！每次行動均會消耗一定時間，因此就算你偵察到敵艦位置而未準備好攻擊的話，便很有機會反變成敵人的槍靶。

此外，若果空母甲板上載有裝滿武器的戰機，而又正值被敵軍轟炸的話，則其受損程度便會增加，甚至加速艦隻的沉沒。





■行動設定地圖。



■被敵機空襲！！



■損害程度一見了然。

製造商：日本物產
售價：4950日圓
TAB/ 2P/ 對應DUAL SHOCK(震動)
發售日期：2月4日
記憶：——

TEXT：赤目黑龍



掛狗頭賣羊肉的花札遊戲

祇園花２ 金沢文子編

金沢文子今回玩乜花式

如果玩者是為了金沢文子而買這隻遊戲的話，便一定會感到非常的「老點」，事關遊戲方面是一隻非常「純粹」的花札遊戲，所以，基本上可以說和金沢文子毫無關係的。

在遊戲之中，共有兩個不同的遊戲模式，分別是「故事模式」(ストーリー)和「自由對戰模式」(フリー對戰)，另外，在非遊戲模式「規則說明」(ルール說明)之中，玩者便可以非常清楚的知道花札的真正玩法和不同的配搭，一看之後便可以對花札的玩法瞭如指掌。

至於講到今次話用金沢文子來作賣點，真是太過份了，因為在遊戲之中大家大部份時間看到的金沢文子便是那個Q版的公仔，至於真正的今沢文子，除了在OPENING之中可以看到之外，便只有在「故事模式」之中勝出之後才可以看到一長半張而已……





■非常實用的「ルール說明」。



■吓？這個便是金沢文子？！

真係開房開到手軟

在故事模式之中，玩者可以做的便是不停的在大屋之中行來行去，因為故事模式是有點像，AVG遊戲的，玩者要在一所非常大的大屋之中調查，為的是協助金沢文子這隻妖精，然而，不是所有的房門也可以開啟的，玩者要尋找不同的房門，因為有一些房間是不能打開的，那些門便是被結界所封閉著的，玩者要暫時放棄那些房。在擊倒房之中的對手之後，玩者便會得到鎖匙之類的東西。在這裏筆者勸各位玩者一句：「見好就收。」

■玩者便是要在這大屋之中「行行企企」。

■以花札來決勝負吧！

另類花札遊戲

除了一般的故事模式之外，玩者亦可以進入自己對戰之中，在這裏玩者可以自己選擇對手和自己作賽，不過，大家有否注意到在這裏的人物真是非常「熟口熟面」呢！對了！他們便是日本物產另外一隻名為「家庭麻雀」的遊戲之中的人物們，唔……看來日本物產也有自己的「牌頭人物」呢！







■這種花札的玩法非常特別。

■這些人物真是非常面善。

玩者除了可以和電腦對戰之外，亦可以作2P，不過，最有趣的還是另一種的花札遊戲，遊戲方式有點像「21點」，而如果要知道玩法，只要看看「ルール說明」便可以了。



新GAME介紹

PlayStation
製造商：OZ CLUB　　發售日期：1月28日
售價：5800日圓 記憶：1 BLOCK
SPT/ MEM/ 對應つりコン/ 對應ANALOG手掣





易釣難中的釣魚遊戲 釣道～溪流・湖編

TEXT：赤目黑龍

又是一般的釣魚遊戲

一說到釣魚遊戲，大家便一定會認定所有的釣魚遊戲也是一樣的，而事實上，這些釣魚遊戲又真是千篇一律，而最新推出的《釣道～溪流．湖編》又是一個好例子，因為這遊戲的玩法又是和之前的同類遊戲完全一樣。

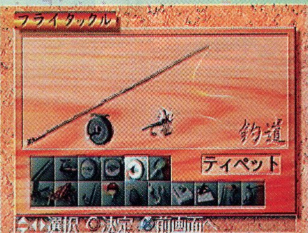
在遊戲之中，共有兩個遊戲模式是玩者可以選擇的，分別是「故事模式」和「練習模式」。在練習模式之中，玩者可以自由的選擇釣魚的地點，而且亦沒有任何的規例要遵守，玩者可以隨心所欲的釣魚，釣哪一種魚也不是問題，數量亦不限，這是讓玩者習慣遊戲操作的大好時機；至於「故事模式」便是一個除了自由釣魚之外，更有正式比賽的模式，在這模式之中，玩者同樣可以自己到不同的地點釣魚，不過，在這裏會多了一個「日曆」(カレンダー)的ICON，在這裏玩者可以知道何時會有正式的比賽進行，當然，玩者的目標便是要得到高的位置，在每一次的比賽之中，玩者也要到指定的地點，釣取指定的魚類，以數量多少來決勝負，而玩者每次所釣到的魚亦代表玩者可以得到多少的金錢，有了金錢，便以到商店(SHOP/ 釣具店)購買新的用品，提高釣魚的成功率。



■大家可先查看一下釣魚地點的資料。



■這是地圖選擇畫面。



■在這裏可以更改裝備。



■這便是玩者的房間。

今次又是用魚桿，不過不用「揮」

繼上次的《BASS LANDING》之後，今次的《釣道～溪流．湖編》又是可以使用「つりコン」來玩的釣魚遊戲，不過，這次的《釣道～溪流．湖編》的像真度便沒有上次的來得真實了，因為在《BASS LANDING》之中，玩者連拋魚絲也要像真的一樣做出來，而在《釣道～溪流．湖編》之中，只要一按掣便可以將魚絲拋到設定的地點之上，真是非常方便，再加上沒有風向的影響，使功率達到百份百。

除了方便之外，其實在遊戲之中也有機會是要玩者揮動つりコン的，那便是當有魚上釣的時候，當者感覺到有魚觸動魚餌的時候(會有震動效果)，玩者便要第一時間抽動つりコン，這樣，魚便會真正的上釣了。



■這是地區選擇畫面。



■好！上釣了！



■大家可以選擇ANALOG STICK的移動模式。

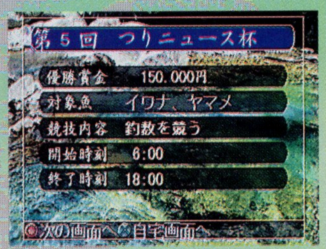
比賽中最講求的是「耐性」

在「故事模式」之中，玩者一定要留心自己要釣的魚是哪一種，因為這決定了玩者的勝負，所以一定要看清楚，一般而言，在一賽比賽之中，玩者會被指定釣兩種的魚，最後的勝負便取決於哪一位參賽者釣到最多的「獵物」。

在比賽之中最要玩者有的便是「耐性」，因為在指定的地點之上，玩者要花上很多的時間來釣魚，不過，有很多時玩者也會釣到一些不是指定的魚，所以對得分來說是一個非常大的阻礙，而且如果玩者一心急的話，和上了釣魚「鬥力」，很易便會被牠會逃脫，到時便真是浪費時間。



■移動浮標也慢得驚人！



■要留心目標是哪一種魚！



■使用△掣的視點會有助觀察魚的動向。



■好！釣到指定的魚了！！

基本操作

釣魚之外的操作

按鍵	操作
方向掣/ 左STICK/ ANALOG STICK	選擇指令
O掣/ R3掣/ ANALOG BOTTON	決定指令
x掣/ L3掣	取消指令
Δ掣	離開未完成的畫面之用
START	開始遊戲
SELECT	喚出HELP FILE

釣魚時的操作

按鍵	操作
方向掣/ 左STICK/ ANALOG STICK	選擇指令/ 上移：魚桿向上舉．左移：魚桿向左揮．右移：魚桿向右揮
O掣/ R3掣/ ANALOG BOTTON	決定指令/ 收魚絲
x掣/ L3掣	喚出指令ICON
Δ掣	將視點移到魚餌的落點
SELECT	喚出HELP FILE

製造商：INLAND PRODUCTIONS
記憶：1 BLOCK
SPT/ MEM/ 2P/ 對應DUAL SHOCK（震盪）

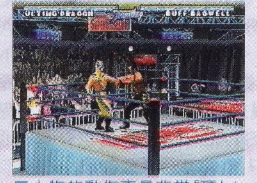
TEXT：赤目黑龍

和玩舊GAME完全沒有分別的遊戲
WCW / NWO THUNDER



一貫的美式暴力

啊！原來又是這種非常美式的暴力遊戲，然而，這只是「做SHOW」而已，可是，那些充滿暴力傾向的美國人真是對這種極之假的體育活動非常喜歡，所以，美國的廠商每年也會推出多隻這類型的遊戲，《WCW/ NWO THUNDER》便是最新推出的美式摔角遊戲。


■人物的動作真是非常「硬」！

■嘩！真係好假！

在遊戲之中，玩者可以說是一個真正的「破壞王」，因為只要一站在台上，玩者便可以使用任何的方法將對手打倒，就算是打到台下，也可以利用在台邊的任何東西攻擊對手，真是無所不用其極，亦絕對表現出美國人暴力的一方面。

說到遊戲本身，真是非常不濟，因為遊戲之中的人物動作非常「生硬」，而且不是太過流暢，所以看慣了的「真人表演」不是太像樣，而且和一直以來的同類遊戲沒有多大分別，完全沒有新意念，就如在玩「老年遊戲」一樣。

基本操作

□	PUNCH
△	CHOP
×	KICK
○	ACTION

■嗯…這招是……？


■這便是最基本的KICK。

■嘩！有好多人呀！

掣少少・操作麻麻煩

說到遊戲的操作，真是非常的簡單，不過，實際上這遊戲的操作是絕對不簡單的，因為除了基本的4方向和4個掣之外，其實不同的掣和不同的方向是有極之多的組合方式，這些便是人物之間的不同招式了，可惜，在調校操作之時是不可能看到人物的不同攻擊的，所以，通常一開始之時玩者便會任由對手魚肉，久而久之，相信不少玩者一定會放棄這遊戲。

人物多多・花多眼亂

嘩！真是「人強馬壯，勢如破竹」，一般的摔角遊戲最多也只是有大約10名的選手，不過，在《WCW/ NWO THUNDER》之中，竟然有24名的選手供玩者選擇，真是非常厲害呢！在眾多的選手之中，有一些是大家一定會非常熟悉的，然而，大部份也是只在美國本土有點名氣的傢伙而已。


■每個人也有一段說話呢！

製造商：SCEA
記憶：1 BLOCK
SPT/ MEM/ 2P/ 對應DUAL SHOCK

TEXT：赤目黑龍

並非一般的拳擊遊戲
CONTENDER

噢！主體多邊形人萬歲！！

真是非常有趣，以前亦曾經推出過一些的拳擊遊戲，除了在舊代的不同版本到歡迎之外，在次世代機種之中，似乎真是沒有一隻比較像樣的拳擊遊戲出現過，不過，當玩過《CONTENDER》之後，這種想法便一掃而空了。

《CONTENDER》是一隻非常正統的拳擊遊戲，而這遊戲是採用了全立體多邊形來製作，所有的人物亦是一樣使用了立體多邊形，所以看上去是頗具真實感的。


■勝出之後還會見報呢！



■「我係世界拳王！！」

在遊戲之中，有3個不同的遊戲模式，首先是「MAIN EVENT」，這是一個像是故事一樣的模式，玩者大可以當這是一個「養人模式」來玩；其次的便是「EXHIBITION」，和其他運動遊戲之中的同樣模式一樣，玩者可以自行選定自己和對手的人選；最後便是「TOURNAMENT」，這是一個以淘汰賽方式來進行的世界級拳賽。

吓！男人打女人……

在世界拳壇之中，在這一年間才出現了真正的「女子拳賽」，不過，在《CONTENDER》之中，不只有女子參賽，而且更加是一個可以作男女混合賽的遊戲，然而，在遊戲之中，只有兩名的女子拳擊手，而且由於是使用立體多邊形來製作，所以大家不要期望這遊戲之中的女子拳擊手會有任何的「大膽演出」，而最令玩者驚奇的是這些女子拳擊手的能力是絕對不會比男子拳擊手為弱。


■這便是女拳手的姿態。

從拳之中學習操作

在《CONTENDER》這拳擊遊戲之中，不同的人物也有着屬於自己的特殊攻擊，有的是直拳，有的是鉤拳，各有不同，不過，在使用上便是完一樣的，所以玩者不用太過擔心在操作上會出現問題，不過，由於在遊戲之中是沒教導大家怎樣操作自己的拳手的，所以大家便要花一點時間習慣一下操作方法了，

而在遊戲盒面是寫着對應「ANALOG CONTROLLER」的，不過，事實上除了是對應DUAL SHOCK的震動功能之外，便不能使用其他的所謂ANALOG功能了，實在是有點兒欺騙玩家。

基本操作

↑・↓・←・→	拳手的移動
□	中段防守（直拳）
△	上段防守（直拳）
×	中段攻擊
○	上段攻擊
R1・R2	特殊攻擊
L1・L2	回避攻擊
↑+□/ ←+□	左鈎拳
（第5種視點時）	
↓+□/ →+□	右鈎拳
（第5種視點時）	

■第5視點（主觀視點）是最精采的了！



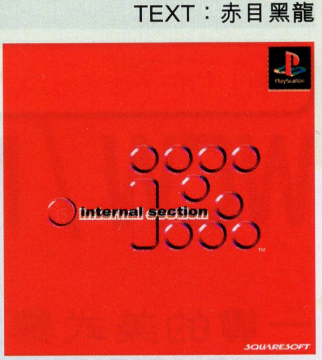
■被擊倒後要按掣站起來。

新GAME介紹

製造商：SQUARE
售價：5800日圓
STG/ MEM/ 對應DUAL SHOCK
發售日期：1月28日
記憶：1 BLOCK

TEXT：赤目黑龍

聽歌又唔係好聲・射擊又唔係好刺激
IS INTERERAL SECTION



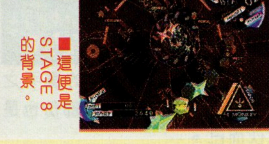
迷幻・大迷幻

唔……《IS INTERERAL SECTION》究竟是一隻怎樣的遊戲呢？她自稱是一隻射擊遊戲，事實上，這遊戲並非一隻一般的射擊遊戲。


■這已經是非常普通的了。

真係講都唔信，這遊戲自稱當玩者將自己選擇的CD放入之後，在遊戲之中的背景排列便會有所改變，真是相當的精采(好像)，而且好像是變化多端的遊戲呢！

■武器雖多，不過大多也作用不大。


■這便是STAGE 8的背景。



吓？附送無敵模式

在遊戲之中，遊戲的模式好像很多，不過，其實來來去去也只是一隻非常普通的射擊遊戲而已，在《IS INTERERAL SECTION》之中，其有5個可供選擇的遊戲模式，分別是「NORMAL」、「ENHANCED」、「AMBIENT 1」、「AMBIENT 2」、「AMBIENT 3」，其中的「NORMAL」和「ENHANCED」便是最正常的遊戲模式。「NORMAL」便是最基本的遊戲模式，玩者要在管道之中將敵人消滅，在8個STAGE中，最後也會有一個BOSS出現，只要將BOSS擊倒，便可以過版；「ENHANCED」基本上是比較難的「NORMAL」而已。

■模式雖多，不過玩法如一。

「AMBIENT 1」、「AMBIENT 2」、「AMBIENT 3」便是可以讓玩者自己選擇CD放入Playstation之中遊玩的模式，「AMBIENT 1」是依照「NORMAL」的，不過玩者可以選擇的只是1個STAGE之中的分支而已；「AMBIENT 2」則是一個難度比較易的模式，除了可以選版之外，BOSS亦不會出現；最後的「AMBIENT 3」便是無敵的模式，玩者會變成無敵狀態，而且可以自由選版，BOSS亦不會出現。

■吓？這便是BOSS！？

■在這個畫面之中便可以換CD。

結果……真係唔知玩緊乜

唔……今次SQUARE真是太失策了，竟然推出這樣的一隻遊戲，首先，遊戲本身最失敗的地方便是變化不大，遊戲之中來來去去也是在差不多一模一樣的管道之中盪來盪去，所以，很快便會玩厭，就算是多了這個換CD的功能，這個遊戲依然是一隻令人提不起興趣的遊戲。

■過版畫面也是這樣……


■玩來玩去也是這樣，悶！

製造商：SME
售價：5800日圓
ADV / MEM / DUAL SHOCK 對應
發售日：1月28日
記憶：2-15 BLOCKS

By: Agent X

CLICK MEDIC

藥到病除～？！

現代醫學科技一日千里，不少本來是世紀絕症的疾病已經完全受制於人類之下，而且隨著微型科技的日漸成熟，便有科學家開始研究利用微型機器直接通過血管進入病人的患處來進行手術。這種類似今天我們常用的「內窺鏡」差不多的機械，將會於未來日子逐漸成為手術中不可或缺的東西。

當然，醫學界人仕更希望能夠親身進入病者的體內，以進行更親近及清楚的研究。可是，這種天馬行空的醫學技術，似乎只有《CLICK MEDIC》才能做到！！

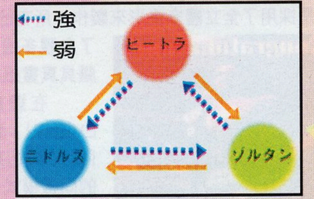
故事

時代為20世紀末，人類突然被一些不知名的細菌襲擊，而引起了一場不可收拾的疫症。其時，醫學界在努力研究下，終於發現了引起疫症的根源：3種互相制衡的細菌。不過，雖然人類知道3種細菌之間存有互相制衡的力量，但因為不能確定患者體內是那種細菌，故仍不能對症下藥而顯得束手無策。

■護士會告訴你有關遊戲及病人的資料。

不過，有一位來自日本的素粒子物理學家，他竟然能夠將機械縮小至如細胞般大小。這樣，醫者便可以乘坐這部名為「VB Machine」的潛水艇，直接進入病者體內，並找出患者是受那種細菌感染而即時對症下藥……

3種細菌的互相制衡圖



新醫者誕生！！

玩者就是一名利用「VB Machine」治療病人的醫生，當中玩者需要首先詢問病者的情況，以予測病者受細菌感染的部位。之後，玩者便可進入患者的體內進行探索，以找出病源所在。不過，由於玩者所駕駛的潛水艇有燃料限制，而且病人身體亦會因有外物入侵而出現日漸衰弱的情況，所以玩者必須在限時內找出病源來進行治療。

當找到病源位置時，玩者便需要因應細菌的種類來對症下藥。由於3種細菌之間存有互相制衡力量，因此玩者便可以放入用來剋制的細菌，以消滅引起病症的細菌。



■留心聆聽病者的症狀，以予測病源的位置。

■雖然有不同種類的細菌選擇，但仍是以互相制衡的原則為本。

■記住小心決定應進入體內那一部分，以免出現迷路的情況。

■由於初放入後的細菌數量不多，故放置的地方應該遠離敵細菌一點為妙。

■玩者是可以進入「研究室」中，以研究更多強力的細菌來。


攻略一族



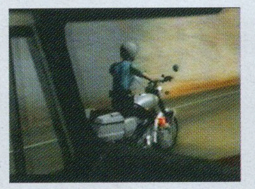
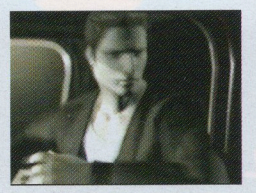
製造商：KONAMI　　發售日：美版發售中／日版3月4日
售價：5800日圓
ACT／1P／MEM／對應DUAL SHOCK



文：天草四郎 時貞

SILENT HILL

若是墜進了寂靜之山，等於進入了迷離之界！


遊戲特色

這一隻KONAMI的ACTION遊戲《SILENT HILL》，的確是十分引人注目，因為遊戲的玩法除了與《生化危機》極為相似之外，遊戲中的解謎成份的確很高；而且這隻遊戲所營造的氣氛十分詭異，故事亦十分耐人尋味，絕對是上佳之作！最近，《SILENT HILL》率先推出了美版，相信許多朋友已經開始了遊戲；筆者現在就為大家解開這一隻遊戲的謎團，揭開它神秘的面紗……

操作方法

前方步行（方向掣按↑）：使角色向面前方向步行。
後退（方向掣按↓）：使用時角色會慢慢後退。
左轉身（方向掣按←）：使角色向左方轉身。
右轉身（方向掣按→）：使角色向右方轉身。
決定／調查／掙脫（×）：
選擇選項的時候按一下就可作決定；若要調查物件的話亦可使用。若是被特定的敵人纏着，可以連按×來掙脫牠。





腳踢攻擊（敵人倒下時走近按×）：
當敵人倒下時，走近牠時使用這招可以不浪費彈藥來消滅牠。

開啟或關閉手電筒（○）：
若然覺得所在的地方比較暗的話，可以用作開啟手電筒的SHORT CUT掣；用作關閉亦可。



取消（□）：在選擇任何選項的時候，按一下就可以取消。



跑動（緊按□再按↑）：
可以使角色向前奔跑。



躍後（緊按□再按↓）：
令角色朝後方彈起。

地圖表示（△）：若是要看看角色的所在位置，就可以按這個掣作看MAP的SHORT CUT掣；再按×或START的話還可以放大地圖來觀看。

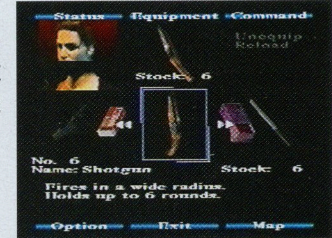
左方側移（L1）：按下後角色會一步步的向左方側移。

右方側移（R1）：按下後角色會一步步的向右方側移。
視點回復（L2）：可以將視點變回正前方。

觀察四周（緊按L2再按方向掣任何方向）：可以自由觀察四周環境。

攻擊準備（R2）：
攻擊前的必要動作。

攻擊（緊按R2再按×）：可以向敵人攻擊。
暫停遊戲（START）：可以用來完全暫停遊戲。
出現視窗（SELECT）：
可以觀看角色的體力狀態及所持的道具、使用道具、更換圍Z器、上彈、觀看地圖及調較遊戲設定等等。

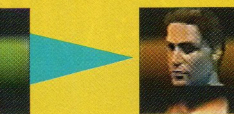


角色的體力

在遊戲的平常狀態中，雖然是不可以看到角色的能源，不過大家可以進入視窗中觀看角色的身體狀況；若你是使用DUAL SHOCK手掣玩的話，在沒有體力的時候，手掣就會震動起來，十分方便；至於角色的身體狀況大致分為以下五個。


極佳（深綠）


良好（淺綠）


普通（橙）


危險（紅）

在敵人倒下時

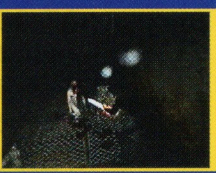
當敵人倒下時，若不立即上前繼續攻擊作追打，隔一會敵人是會起身再次戰鬥的，所以當敵人倒下了的話，記得要攻擊牠多一下啊！若要慳彈藥的話，上前用腳踢攻擊追打是最佳的方法。

多種攻擊

在這隻遊戲是分開槍擊系及打擊系兩種武器。槍擊系雖然攻擊距離遠，不過使用時會計彈藥；至於打擊系攻擊距離比較近但威力平均，而且還擁有三種攻擊方法。

槍攻擊：
攻擊距離十分遠。





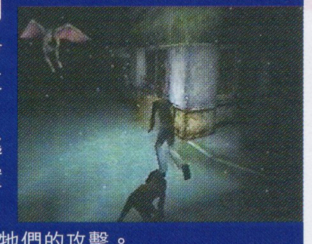
垂直攻擊（緊按R2再緊按×）：
攻擊時武器會直落至地上，除威力十分大之外，還可以擊中貼地的敵人。

斜攻擊（緊按R2再按×）：
威力雖然較弱，不過可以攻擊到空中的敵人，而且收招時間較快。

交叉攻擊（緊按R2再連按兩下×）：
連續使用兩次斜攻擊，可以給予敵人比較大的傷害，不過出招後的收招時間比較慢。

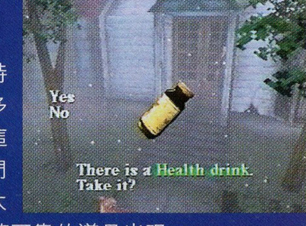


避免不必要的戰鬥



由於遊戲中角色遇上敵人的機會十分多，而敵人倒下後是沒有任何東西可以取，所以大家在遇到敵人時，還是以逃走來脫身比較好。至於在逃走時，以S型的路線來逃跑最為實際，因為某些敵人的移動速度很快，若利用S型的跑步方法可以輕易避開牠們的攻擊。

搜尋道具的重要



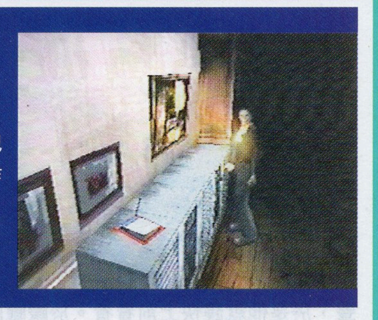
因為敵人所出現的地點十分多，若身上持有更多道具的話會在戰鬥時更為有利，所以大家絕對要盡量取多一些道具（如子彈及體力飲品）；而這一些道具，很可能擺放於商店的門口、街角或頗為隱閉的地方，所以大家要小心觀察四周，留意有沒有這等可靠的道具出現。

黑暗的用途



當身處一些黑暗的區域時，的確是伸手不見五指，不過若大家開手電筒來照明的話，敵人就會輕易發現你，所以大家若知道敵人的所在，便可以嘗試不開手電筒，然後小心地繞過牠的後方，向牠攻擊，若是成功擊中牠的背部的話，是可以一擊致命的。

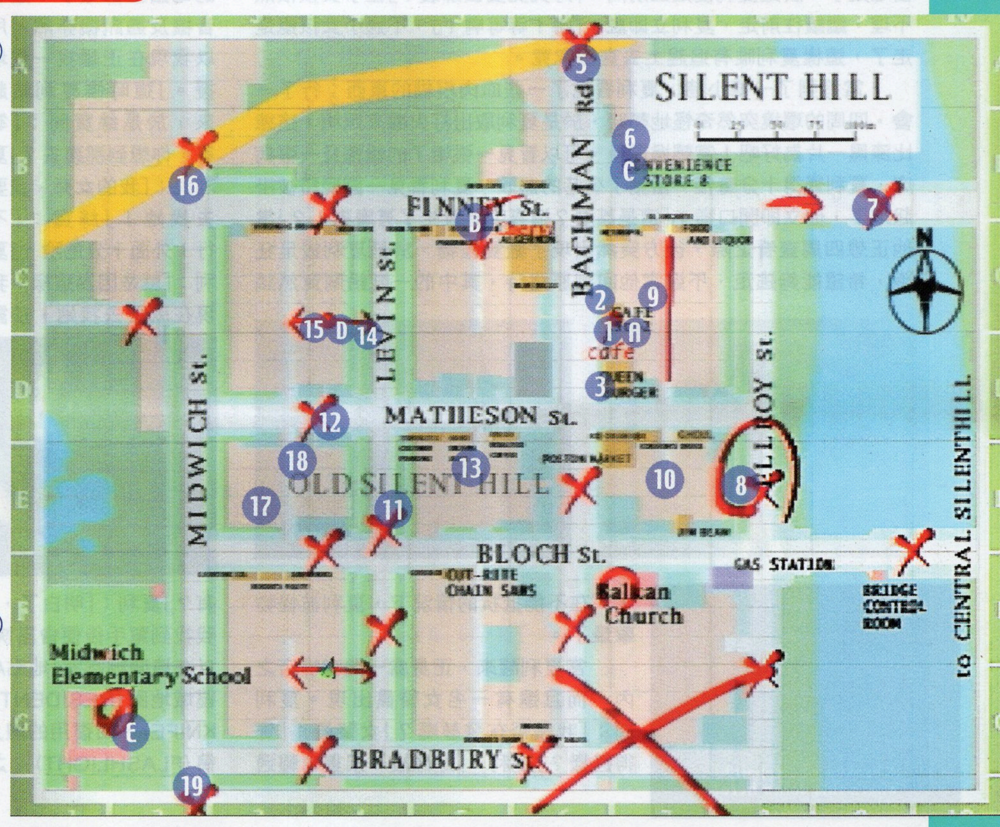
記錄地點



當找到了這一本類似筆記簿的東西，大家就可以在此作出記錄，SAVE進度。

SILENT HILL地圖

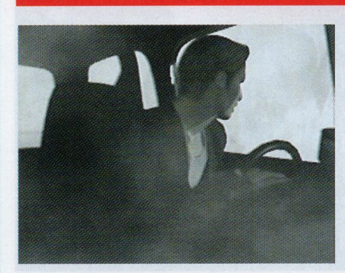
1）記錄地點
　住宅區域地圖（RESIDENTIAL AREA MAP）
　廚刀（KITCHEN KNIFE）
　體力飲品（HEALTH DRINK）×2
　手電筒（FLASHLIGHT）
　微型訊號機（POCKET RADIO）
2）手槍子彈（HANDGUN BULLETS）×2
3）體力飲品（HEALTH DRINK）
4）手槍子彈（HANDGUN BULLETS）×2
　鋼管（STEEL PIPE）
　寫着莎露字跡"往學校"的字條
5）體力飲品（HEALTH DRINK）
6）記錄地點
　急救藥箱（FIRST AID KIT）
　體力飲品（HEALTH DRINK）×3
7）手槍子彈（HANDGUN BULLETS）
　獅子之鍵（KEY OF "LION"）
8）體力飲品（HEALTH DRINK）
　稻草人之鍵（KEY OF "SCARECROW"）
9）體力飲品（HEALTH DRINK）
　樵夫之鍵（KEY OF "WOODMAN"）
10）手槍子彈（HANDGUN BULLETS）×2
11）體力飲品（HEALTH DRINK）



12) 寫着莎露字跡"狗屋"及"李芬街"的字條
13) 急救葯箱 (FIRST AID KIT)
14) 屋之鍵 (HOUSE KEY)
15) 記錄地點
急救葯箱 (FIRST AID KIT)
手槍子彈 (HANDGUN BULLETS) ×2
體力飲品 (HEALTH DRINK) ×3
16) 手槍子彈 (HANDGUN BULLETS)
體力飲品 (HEALTH DRINK)
17) 手槍子彈 (HANDGUN BULLETS)
18) 體力飲品 (HEALTH DRINK)
19) 記錄地點
體力飲品 (HEALTH DRINK) ×2
A) 咖啡店

遊戲開始

車禍



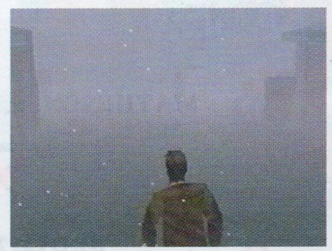
父女夏利美遜(HARRY MASON)及莎露(CHERYL)正在車上，但兩人突然在公路上遇上意外，兩人連車撞進山丘處。

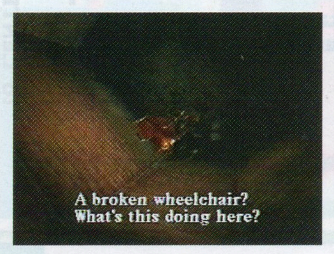
當夏利醒來，發現女兒莎露不在旁邊，由於他擔心莎露的安危，於是便趕快下車找她。離開了車廂，夏利正身處一個很大風雪的地方，夏利心想「莎露，妳在那裏呢？奇怪...這處很靜，就好像一個鬼城一樣。」之後，夏利就向前走，希望找到莎露。

不一會，夏利聽到了腳步聲，於是他就趕快上前看看。於矇矓的環境下，他看見一個小女孩，於是夏利便說：「莎露？是不是莎露啊！？」不過小女孩聽後，竟衝衝地走了，於是夏利便走上前問：「妳究竟要去那裏？」但小女孩依然不理，繼續往前走，夏利立即說：「嗨！等等啊！」，不過小女孩還是走了，這樣夏利唯有追趕上去查個究竟。

當追到了一條小巷，夏利看見了一些血肉模糊的東西；行了一會，四周的環境突然奇怪地轉暗，於是夏利取出打火機來照明，這總比漆黑一片為好吧！當轉過彎後，可以看見一張壞了的輪椅及一張病床，夏利覺得十分奇怪。當到了小巷的盡頭，夏利看見一副屍體被掛起來了，他立即開口道：「這是甚麼？這裏究竟發生了甚麼事！？」當他正想四周查看之際，後方突然出現了數隻怪物，於是夏利拔足狂跑，希望能夠逃走，不過當他回到原路時，其中的一度鐵閘竟然鎖



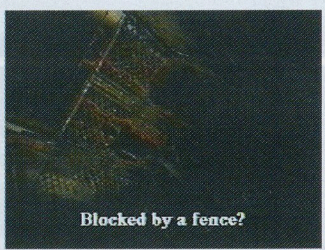




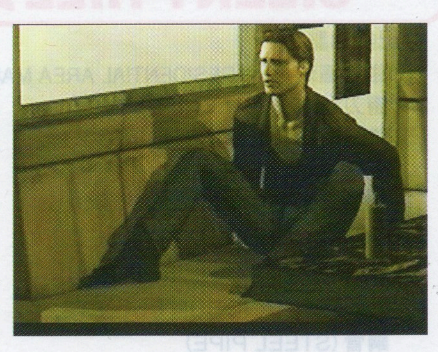
了，在不能抵抗的情況下，夏利被怪物擊暈了。

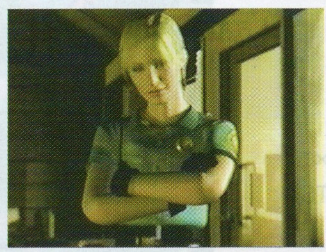
當夏利醒來，正身處一間咖啡店之內，而且還有一名女警員出現。夏利問：「我是否在發夢嗎？」女警員：「覺得甚樣？」夏利：「好像被一架貨車輾過一樣，但現在好了一點。」女警員：「很高興聽到你這樣說。你住在這裏的嗎？不如告訴我這裏究竟發生了甚麼事吧？」夏利：「等等，我只是一個遊客而已，我來只是渡假，而且我只是剛剛來到，所以也不知這裏發生了甚麼事，於是我就一個人四處查看。」女警員：「哦？！」夏利：「妳有沒有看見一個大概七歲左右、矮小、黑髮的小女孩？她是我的女兒。」女警員：「對不起，我在這一個鎮上所見的唯一一個人





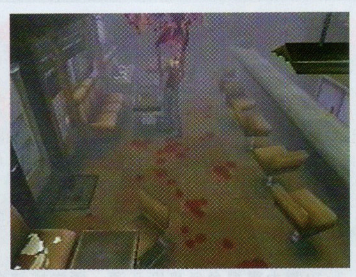
就是你。」夏利：「鎮上的人究竟到了那裏去？」女警員：「相信我吧，若我知道是會告訴你的，現在我可以告訴你的，就是這裏有一些非比尋常的怪事正在發生着，我就是知道這麼多了。」夏利：「唔...」女警員：「你叫甚麼名字？」夏利：「夏利...夏利美遜。」女警員：「我是絲寶班納(CYBIL BENNETT)，是鄰鎮白藍(BRAHMS)的警員；這裏的電話全部壞了，連收音機及通訊機亦然，所以我現在正想找一些增援。」這時候夏利站起來，於是絲寶問：「等等，你想到那裏去？」夏利說：「我的女兒，我要去找她！」絲寶：「不行！外面十分危險。」夏利：「就是因為這樣，我現在就要去找她，莎露



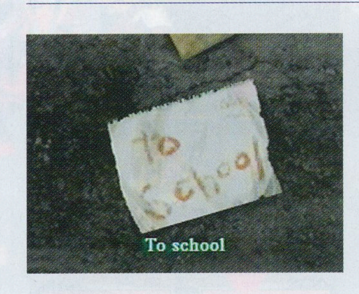


是我的女兒啊，我不可以讓她獨個兒留在外面的。」絲寶想了一會便說：「你有沒有槍？」夏利：「呀...沒有。」絲寶：「取這一把吧！希望你不需要使用它，但先聽我說，當你拉下扳機時，一定要知道對方是誰，若非必要就不要使用，還有，不要因為錯誤而射中我，明白了沒有？」夏利：「明白了，謝謝！」絲寶：「你最好盡量留在在裏附近，當我找到幫手後便會盡快趕回來。」之後，絲寶便離開了這裏。大家可以在這間咖啡室(地點A)中找到記錄地點及取得SILENT HILL的住宅區域地圖(RESIDENTIAL AREA MAP)、攻擊用的廚刀(KITCHEN KNIFE)、回復用的體力飲品(HEALTH DRINK)×2及照明用的手電筒(FLASHLIGHT)，之後大家就可以朝門口走去。正當離開之際，



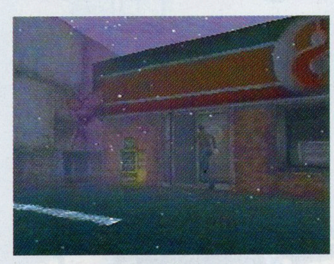


咖啡室內的桌上，一個訊號機正在高聲響起，於是夏利上前看看，突然間，一隻有翼的怪物衝了進來，於是夏利立即拿出絲寶交給他的手槍，將這一隻飛翼怪物幹掉。當怪物被擊倒，夏利心想：「這不是發夢啊！這裏究竟發生了甚麼事呀！？」；之後，大家可以在桌上取得預知怪物接近的微型訊號機（POCKET RADIO），當怪物正在接近，訊號機就會發出警鐘聲，若是怪物越接近，響聲就會越大；取得微型訊號機後大家就可以離開。離開了咖啡店，夏利想：「莎露究竟去了那裏呢？還是再次到小巷找找吧！」，接着，夏利便朝小巷（地點B）進發。



找尋

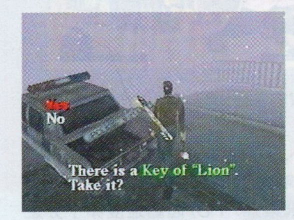
大家在向小巷進發前，可以先到（地點2及3）取得手槍子彈（HANDGUN BULLETS）×2及體力飲品，之後才走向小巷入口。在小巷盡頭（地點4）的位置，可以取得手槍子彈×2及威力比廚刀更強的鋼管（STEEL PIPE），在旁邊，還會找到寫着莎露字跡的字條，上面寫着"往學校"（"TO SCHOOL"），夏利說：「這不是我在莎露五歲生日時送給她的素描冊？唔...她應該是到了學校吧！」於是夏利就準備向（地點E）的文偉治小學（MIDWICH ELEMENTARY SCHOOL）進發。不過大家可以先到（地點5、10、11及13）處取得道具體力飲品×2、手槍子彈×2及急救葯箱（FIRST AID KIT）；之後大家便可進入商店（地點C）作記錄及取下急救葯箱及體力飲品×3。



封鎖

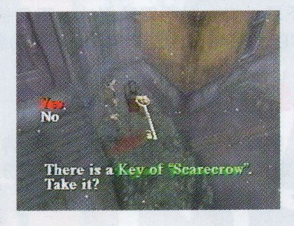
因為到處的街道都破爛不堪，夏利尋遍四處，亦不能找到通往文偉治小學的通道，於是大家便可以向（地點7）走去，在那裏的警車車尾箱可以取得獅子之鍵（KEY OF "LION"），警車旁還可以找到手槍子彈。

接着就是往（地點8）進發；借倒下了的大樹走向一間屋的門前，可以取得體力飲品，並且在門口的信箱中可以找到稻草人之鍵（KEY OF "SCARECROW"）。

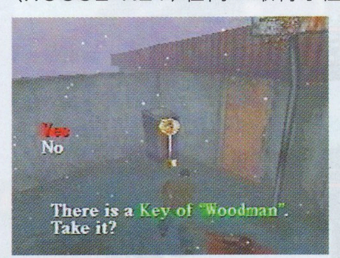


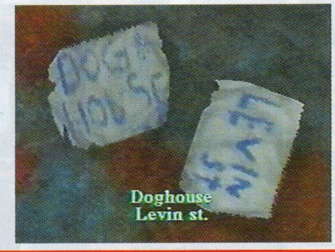
下一步是走到街巷中的籃球場（地點9），在這裏可以取得體力飲品，在地上的血跡亦可找到樵夫之鍵（KEY OF "WOODMAN"）。

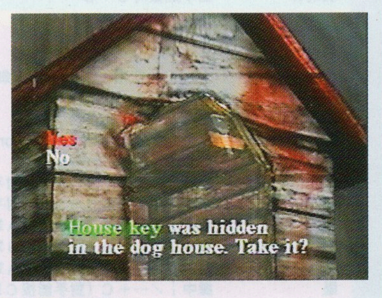
當取得了三條鍵之後，便可以在（地點12）的地上找到另外兩張寫着莎露字跡的字條，上面寫了"狗屋"（"DOGHOUSE"）及"李芬街"（LEVIN st.），於是夏利立即在街口轉左，走向李芬街的（地點14）。



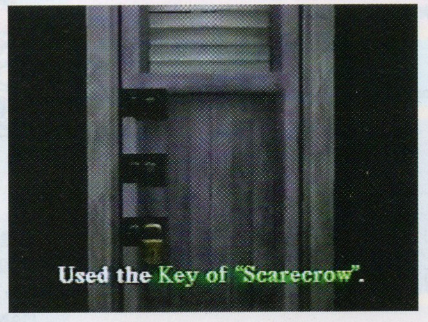
終於，在（地點14）處找到了一間狗屋，調查狗屋後會發現有一條屋之鍵（HOUSE KEY）在內；取得了屋之鍵後，就可以進入這一間屋中（地點D）。







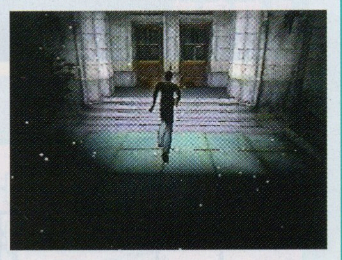
在屋中除可以取得急救葯箱、手槍子彈×2及體力飲品之外，大家還可以記錄遊戲進度；當走近後門時，左方牆上有一張地圖，地圖上刻下了三個記號，於是夏利便將記號刻下自己手上的地圖處不過一看之下，其實這三個位置是取得三條鍵的地點，由於早前已一一取得，所以大家可以直接開啟後門。



當從後門出去，四周會變得漆黑一片，於是夏利就開啟了手電筒作照明；在這一個後花園，可以取得體力飲品×2，之後大家可以在向西面的小木門離去。

接着，大家可先到（地點16、17及18）取得道具手槍子彈×2及體力飲品×2。而在（地點19）的校巴之中，進入後亦可找到記錄地點及取得體力飲品（HEALTH DRINK）×2。當一切取得後，就可以進入文偉治小學（地點E）。





待續......

AD 製造商：SNK　基板：MVS
推出日期：已推出（11月25日）　容量：554 M
FIG　2P

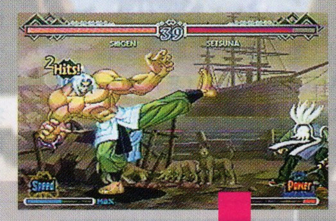
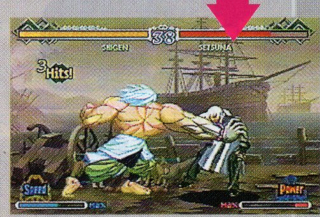
TEXT：KOTARO

幕末浪漫第二幕 月華之劍士～月中芳華 緩散月下～
神土烈震月華之奏．幕末劍客浪漫譚 第三幕
IRON TIGER～鐵腕猛虎～直衛 示源

幕末浪漫第二幕 月華の剣士 月に咲く華、散りゆく花 TM

武藝解析

攻擊力重視角色直衛示源，通常技總合方面速度不算高，但是勝在判定大，就以近距離輕斬（←＋A）為例，不論在於「技」與「極」（連殺斬起動），抑或「力」劍質（連擊站立輕斬CANCEL往各類指令投），均有着主導性的作用，而站立重斬則剛好相反，主力對空，其次才是作為連續技的超首攻擊。



■對手於版邊時，使用「翡翠碎」或「技」劍質三段「白虎襲」後，能夠以「碎腕．潰擊」作為DOWN攻擊

至於下段突擊方面，示源的蹲下重斬和轉足拂（↘＋C）雖然速度較慢，不過優點就是距離和範圍夠遠，適合遠距離或DASH中使用，用於「技」劍質DASH上段攻擊或連殺斬之中，有意想不到的效果！另外，示源的吹飛蹴（→＋C）起動速度亦十分之快，不單止能令對手即時倒地，而且更可連擊其他攻擊（遠距離重斬〈→＋B〉）或CANCEL往各種必殺技，是不可多得的通常技之一。

追打攻擊

碎腕．潰擊	對手倒地時近距離C＋D
碎腳．震	對手倒地時↘＋C

特殊技

碎拳．猛虎爪	←＋B
琉璃碎	空中近敵時C＋D

必殺技

白虎襲	↓↙←＋C（「技」或「極」劍質時能連續輸入三次）
烈咆吼	→↓↘＋A
絕咆吼	→↓↘＋B
翡翠碎	近敵時←↙↓↘→＋A or B or C
金剛碎	近敵時→↘↓↙←→＋C
壞	金剛碎中←↙↓↘→＋A（對手能按A掣解拆）
握	金剛碎中←↙↓↘→＋B（對手能按B掣解拆）
潰	壞中↓↙←＋A（對手能按A掣解拆）
烈	壞中↓↙←＋B（對手能按B掣解拆）
昇	握中↓↙←＋A（對手能按A掣解拆）
墜	握中↓↙←＋C（對手能按C掣解拆）
轟震	壞或握後沒有輸入指令

昇華對應技

白虎爪	↓↙←＋A or B

超奧義

暴虎馮河	↓↘→↓↘→＋AB同按
驚天動地	暴虎馮河中→↘↓↙←→↘↓↙←＋B
勇往邁進	暴虎馮河中←↙↓↘→＋B
動天驚地	近敵時→↘↓↙←→↘↓↙←＋AB同按
震天動地	握中→↘↓↙←→↘↓↙←＋AB同按（對手能按A掣解拆）
因果應報	←↙↓↘→＋AB同按

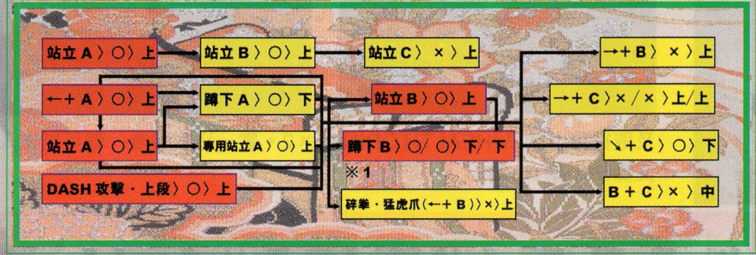
潛在奧義

天俱戴天	近敵時→↘↓↙←→↘↓↙←＋B
怒髮衝天	握中→↘↓↙←→↘↓↙←＋C（對手能按C掣解拆）

亂舞奧義

拔山倒河	↓↓＋A or B

連殺斬表



※紅色部份為連殺斬起點、○…可以CANCEL、×…不能CANCEL，還有除DASH上段攻擊以外，其他攻擊均不能利用蹲下B作為連續

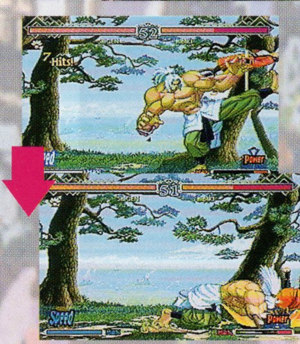
碎拳．猛虎爪



持有硬體術效果的特殊技，能夠抵禦下段判定以外的連續性攻擊（投技和部份攻擊除外），主力作為對空之用。

琉璃碎

空中型投技，與其他角色同樣，落空時會出現失敗動作，令着地後不能即時作出任何行動，基本上是不能活用於實戰之中，所以實用價值也有一定商榷餘地。



■對手於版邊時，使用二段「白虎襲」後，跳起「琉璃碎」追打，是僅存的用法之一

鳴謝：SNK ASIA LIMITED提供資料

白虎襲

中距離突進攻擊，其中「技」劍質的「白虎襲」能夠連續輸入三次，而且第二段的「白虎襲」更可以CANCEL往其他必殺技，所以是連續技(CANCEL往「絕咆吼」)和攻防戰略上的重點技倆之一。







■對手防禦時，大可以利用第二段「白虎襲」CANCEL往「翡翠碎」(B擊)作奇襲性攻擊，相反若對手預先以後跳迴避的話，則可以使用「絕咆吼」或第三段「白虎襲」作為空中截擊

烈咆吼

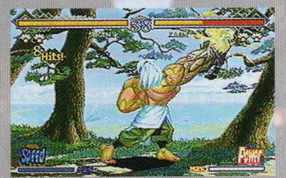
前方向打擊技，其中「力」劍質的「烈咆吼」不論擊中對手與否，均會自動追加攻擊削減對手體力，相反「技」劍質的「烈咆吼」攻擊防禦中的對手時則會自動中止，令受到反擊的機會也大大提昇，所以比較建議確定命中對手時才使用。



■對手近版邊時，可以利用下段亂舞奧義「拔山倒河」(↓↓＋B)作為追打攻擊

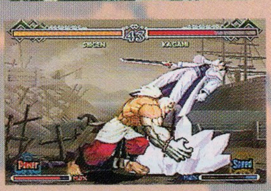
絕咆吼

先讀對空指令投，而擊中對手時更會自動追加攻擊，主要作為連續技(「力」劍質CANCEL吹飛蹴、「技」劍質CANCEL第二段「白虎襲」)之用。



金剛碎

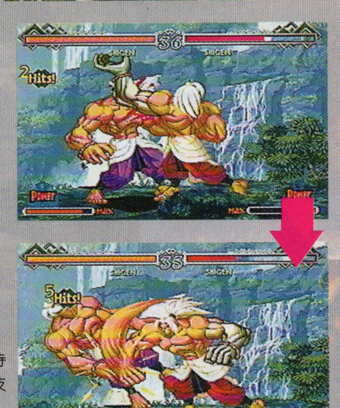
連擒投技的起動攻擊，能夠衍生出「壞」、「握」、「潰」、「昇」、「轟震」、「烈」、「墜」，以及超奧義「震天動地」和潛在奧義「怒髮衝天」九種不同的指令投，除了自動追加攻擊「轟震」之外，其他一概均可以利用該投技相應的按擊將之解拆，所以能夠洞悉對手的衍生路線，就可以增加解拆投技的成功率。



■在「金剛碎」擊中對手時，假若對手錯誤輸入任何按擊，角色倒地的時間就會延長，令到受追打的機會也大大提昇

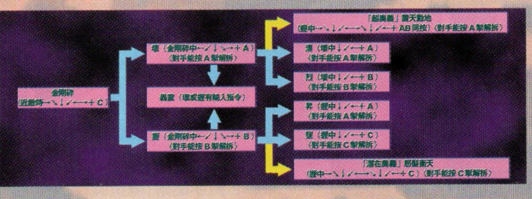
翡翠碎

移動型指令投，共分原地(A擊)、近距離(B擊)和中距離(C擊)三種位置，其中「力」劍質的「翡翠碎」主要能夠作為連續技(CANCEL通常技)或對空技(近距離「翡翠碎」持有硬體術效果)之用。



■今集「力」劍質的最大特點，就是可以利用通常技CANCEL指令投連續攻擊

金剛碎衍生表



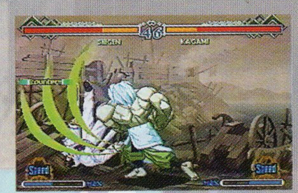
因果應報

破壞力絕大的當身型超奧義，特點是要透過受到對手攻擊時才能發動，與直衛示源其他技同樣持有上段硬體術的效果，主力作為針對空中攻擊。



白虎爪

近距離打擊技，其中「力」或「極」劍質的「白虎爪」是昇華對應必殺技，主力用於連續技之中，至於「技」劍質的重「白虎爪」則持有硬體術的效果，所以主要作為對空之用。





天俱戴天

指令投式潛在奧義，持有上段硬體術的效果，基本特性與超奧義「動天驚地」相同，而且更可以作為對空之用。

暴虎馮河

突進打擊型超奧義，也是唯一能夠連續昇華對應技的攻擊，不過缺點就是單體威力較弱，所以主要依賴兩種不同性質的追加技「驚天動地」(投技)和「勇往邁進」(打擊技)，來增加技本身的攻擊力。



■對手防禦「暴虎馮河」時，可以利用投技特性的追加技「驚天動地」作為奇襲性攻擊

拔山倒河

◆POWER TYPE

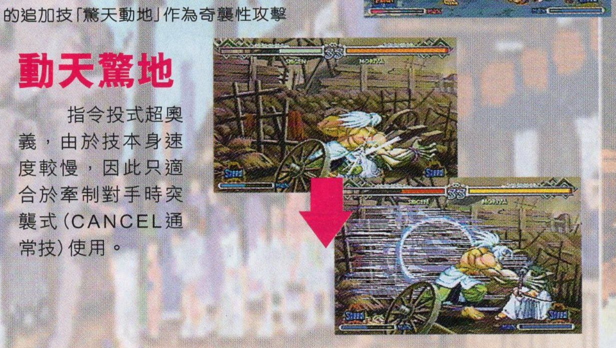
↓↓+A (中段開始)
↓↓+B (下段開始)
A・B・C (接觸)
A・B・C
↓+C
A・B・↓↘→+C (通常流程)
C・↓↘→+B (下段流程)
↓+C・→+BC同按 (打上流程)
BC↓↘→+B (特殊流程)

※黃色…中段判定、綠色…下判判定

■跳起輕斬或蹴攻擊作為中段或截擊空中的對手有不俗的效果

動天驚地

指令投式超奧義，由於技本身速度較慢，因此只適合於牽制對手時突襲式(CANCEL通常技)使用。



對戰要點～「牽制」「投技」要用「力」、「連續」「速度」則用「技」！～

對比前作，示源除了打擊系必殺技大幅強化之外，連續技方面也大大增加，令到「力」劍質主力在於指令投，而「技」劍質則以連殺斬CANCEL往「白虎襲」作為主導。其中牽制技方面，示源比較側重近距離輕斬、蹲下輕斬、以及輕的「白虎爪」，至於「碎拳．猛虎爪」、「技」劍質的重「白虎爪」、「力」劍質的「翡翠碎」(B擊)，以及超奧義「因果應報」，由於持有硬體術效果，所以是可靠的對空技之一。

CRISIS CHRIST ～墮天之劍～ 嘉神 慎之介

特殊技

招式	指令
降炎襲	空中下要素＋C

必殺技

招式	指令
飛燕翼	↓↘→＋A
劫炎爪	↓↘→＋B
不知火	劫炎爪中↓↘→＋B
焰咆吼	近敵時→↘↓↙←＋A or B
肅靜鼓動	↓↙←＋C（可按着掣儲勁）

昇華對應技

招式	指令
焦咆吼	→↓↘＋A or B

超奧義

招式	指令
星火燎原	→←↙↓↘→＋AB同按
紅蓮朱雀	空中←↙↓↘→＋AB同按

潛在奧義

招式	指令
鳳凰天昇	空中←↙↓↘→＋B

亂舞奧義

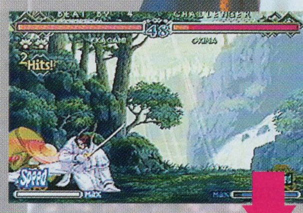
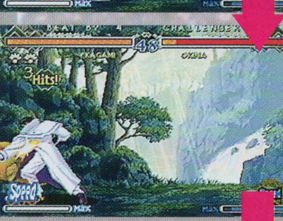
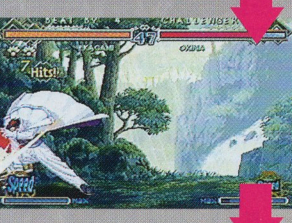
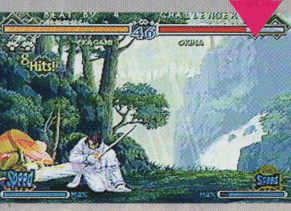
招式	指令
圖南鵬翼	↓↓＋A or B

武藝解析

前作LAST BOSS嘉神慎之介，雖然通常技速度遠較其他角色為慢，不過好處就是上下段（站立和蹲下）夠清晰，而且攻擊距離亦非常遠，在於牽制性和連續技方面也有着一定的影嚮。地上通常技中，嘉神的重點落於蹲下蹴（下段起動目押近距離輕斬〈←＋AC同按〉）和近距離輕斬（「技」劍質連殺斬起動）之上。至於空中通常技，嘉神主要依賴跳起輕斬或蹴作為空中截擊，而空中蹴則作為背中攻擊之用。

降炎襲

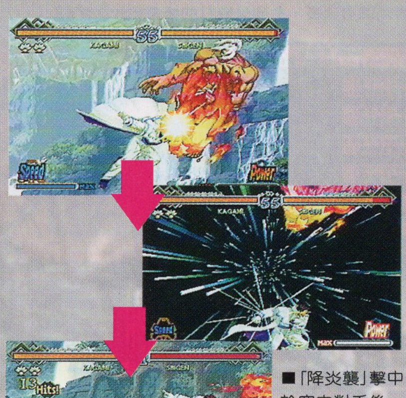
空中專用突進技，由於具有中段性質，所以能於起跳或後跳中使用，作為奇襲性的背中攻擊。此外，「降炎襲」的最大特點，就是可以利用其他必殺技（包括超奧義、潛在奧義和亂舞奧義）CANCEL「降炎襲」收招或着地的硬直時間，令到連續技和攻防戰略上的變化大大加強，是嘉神主軸性的技倆之一。

■只要了解蹲下蹴、近距離輕斬，以及遠距離重斬三者的特性，就算簡簡單單的連殺斬也可以成為無限連續技



■假若對手防禦「降炎襲」後未有任何舉動，玩者大可以利用重的「焰咆吼」作為突襲，相反對手急於反攻時則可以使用「焦咆吼」作為出其不意的攻擊



■「降炎襲」擊中於空中對手後，能夠以其他必殺技作為追打攻擊

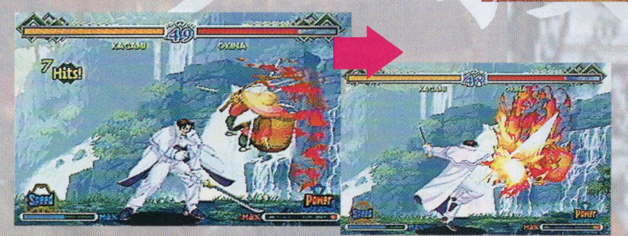
飛燕翼

遠距離牽制性飛行道具，雖然起動速度高，但是收招時間較慢，所以嚴禁近中距離使用，而且最好作為連續技組合。



劫炎爪

外型與「飛燕翼」十分相似的近距離用打擊技，雖然判定是比較大，但是同樣為連續技專用，至於追加技「不知火」主要作為增加技本身的攻擊力，特殊性質欠奉，所以建議確認命中對手時才可使用。



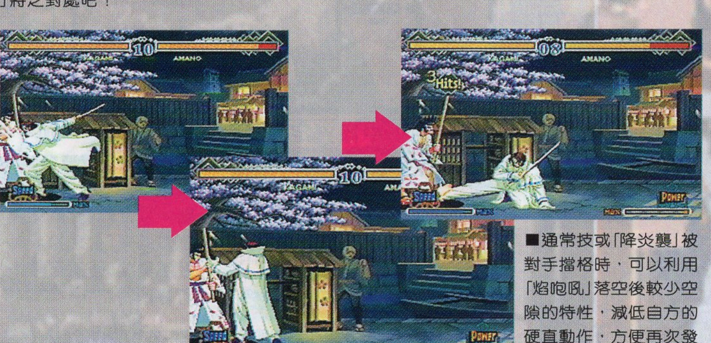
■對手於版邊被「不知火」擊中後，假若想以空中受身立即發動反擊的話，那麼便以「焦咆吼」將之對處吧！

肅靜鼓動

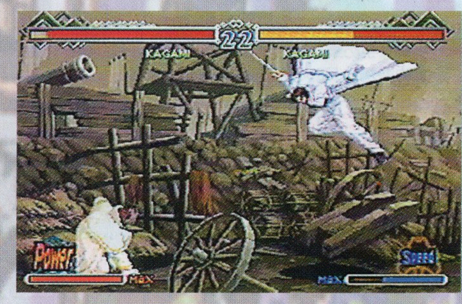
增加劍質GAUGE量的特殊必殺技，回復速度極高，主力用於吹飛蹴（「力」劍質CANCEL，「技」劍質連殺斬衍生〈→＋C〉）後，對手不能DOWN迴避時，利用有限的時間來增加劍質GAUGE量。

焰咆吼

近距離型指令投（貳之秘劍 紅蓮腕？），判定範圍較通常投為大，其中輕的「焰咆吼」主力連續技組合（CANCEL通常技或「降炎襲」），而重的「焰咆吼」攻擊力則較高，所以主要作為對人戰中奇襲之用。

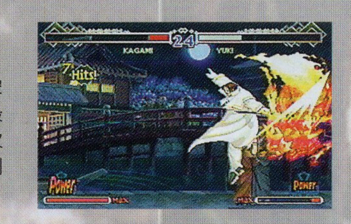


■通常技或「降炎襲」被對手擋格時，可以利用「焰咆吼」落空後較少空隙的特性，減低自方的硬直動作，方便再次發動攻擊



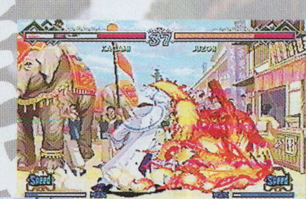
■以「肅靜鼓動」引對手進攻，也是對人戰中的重點之一

焦咆吼



對應昇華的對空系必殺技，是為嘉神最可靠的對空兵器，其次則作為連續技（「力」劍質昇華超奧義）之用。

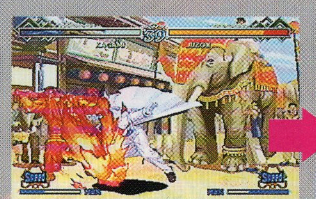
星火燎原



地上防禦不能的飛行道具，缺點是起動速度慢，而且攻擊判定較細，只要對手稍為跳起就可以輕易迴避，所以建議利用擊中對手時不能DOWN迴避的技倆，暗算後轉移動或原地起身的對手。

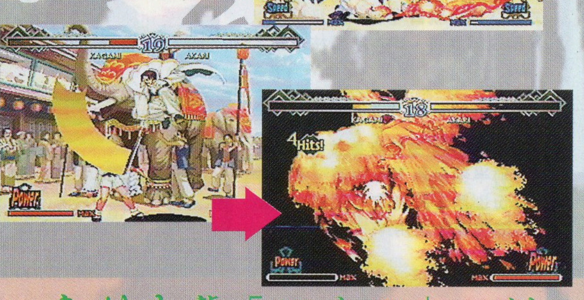
紅蓮朱雀

空中專用超奧義，雖然與「降炎襲」同樣持有中段性質，不過起動速度方面就不能同日而語，主要作為連續技（「力」劍質昇華或CANCEL「降炎襲」）使用。





鳳凰天昇



強化型「紅蓮朱雀」，起動速度較高，能夠連繫空中通常技（重斬、蹴攻擊）或CANCEL「降炎襲」使用。

對戰要點～牽制奇襲「焰咆吼」、劍質重點「降炎襲」！～

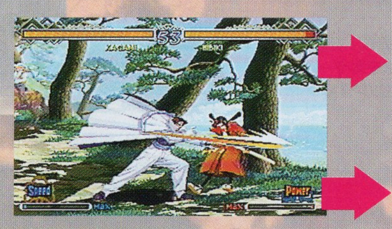
如前所述，由於嘉神通常技方面速度較慢，所以要依杖連殺斬來彌補技本身的不足。而與李烈火同樣，嘉神必殺技的共同毛病就是被對手擋格時會出現極大硬直，因此迫使其主攻連續技方面。從基本戰法埋首，嘉神重點是保持中遠距離的位置，利用下段牽制DASH蹲下蹴、中段背中「降炎襲」，配合針對防禦的指令投「焰咆吼」和主攻反擊的對空技「焦咆吼」，作為對戰中的有效手段之一。

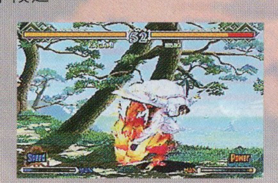
圖南鵬翼

◆ STANDARD TYPE

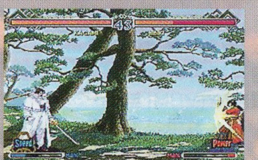
- ↓↓+A（中段開始）／↓↓+B（下段開始）
  - → A・B・C（接觸）
    - → A・B・C
      - A・B・↓↘→+C（通常流程）
      - C・B・↓↘→+A（下段流程）
    - → ↓+C・A
      - ↓+C・→+BC（打上流程）
      - BC・A・↓↘→+B（特殊流程）

※黃色…中段判定、綠色…下判判定





■利用低空「降炎襲」（背中？正面中段？）攪亂前轉移動或原地起身的對手



■相反對手後轉移動時則CANCEL往「飛燕翼」作為遠距離牽制



SHADOW WOLF～壬生之陰狼～

真田 小次郎

特殊技

散華	選擇「技」劍質時→BC同按
無二・烈	選擇「力」劍質時B＋C （可按着掣儲勁，儲勁兩秒以上之後為昇華對應技）

必殺技

瞬塵	↓↙←＋C
天地	瞬塵移動中C
翔尾閃	↓↙←＋A
虛空殺	→↓↘＋A or B
疾空殺	↓↘→＋A or B

昇華對應技

無明劍	↓↙←＋B

超奧義

無明劍・贄	↓↙←↙→＋AB同按

潛在奧義

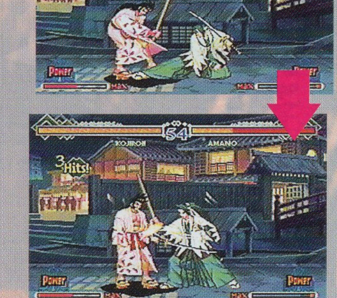
狼牙・零	↓↙←↙→＋B（可按着掣儲勁）

亂舞奧義

百舌連斬	↓↓＋A or B

武藝解析

以通常技作為主軸的角色真田小次郎，整體性能方面十分平均，而且通常技上大部份均與鷲塚十分相似，其中近接戰有近距離輕斬（←＋A×1～3）作為密着狀態的主導性攻擊，中間距離有站立和蹲下輕斬作為牽制，至於上下交鋒則有速度頗快的空中蹴和距離夠遠、對地性能極高的跳起重斬作為中段、背中，以及先讀對空截擊之用（假若對手非較遲起跳的話，對手是不易用「彈」格開攻擊，特點原理就與鷲塚的空中重斬相同）。



■利用蹲下蹴目押近距離輕斬（←＋AC同按）的下段起動特性，作為連繫連殺斬或其他必殺技

散華

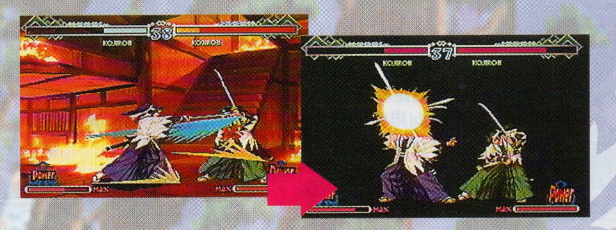
「技」與「極」劍質的專用特殊技，持有中段攻擊判定的特性，雖然出招速度較慢，但是擊中對手時能令其飄浮於空中，造成種種不同的追打機會，主要作為連續技起首或先讀對空之用。



■先以對空彈令對手出現硬直，再用「散華」連接超奧義「無明劍・贄」作為追打攻擊

無二・烈

「力」劍質專用的強化型防禦不可斬，與鷲塚的「俊速・無之間合」同樣，當儲勁至兩秒以上之後(角色身泛紅光時)，技本身的攻擊力和突進力就會增加，而且更可以昇華往超奧義，作為連續技攻擊。



瞬塵

速度比DASH還要高的前方移動技，本身沒有攻擊判定，特點是能夠穿過對手、繞往背後，而且更可以CANCEL往其他必殺技，成為各種不同的突襲性攻擊。至於追加技「天地」則是近距離投技，由於判定範圍較細，所以極力主張利用通常技牽制對手時CANCEL使用。

翔尾閃

近中距離型突進技，其中技的前半部份為下段判定，而後半部份則為上段判定，主要作為近距離連續技之用。





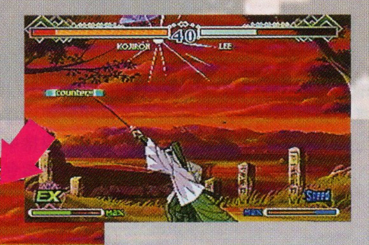
■在中距離時，可以利用「瞬塵」將相方距離拉近，再以「翔尾閃」作突襲式的下段進擊



■注意「瞬塵」移動距離的位置，向對手背中發動攻勢

虛空殺

真田的主力對空技，對橫判定並不算強，所以用途方法亦與鷲塚的略有不同。



■利用「虛空殺」暗算使用空中受身的對手，或者吹飛時的空中追打

疾空殺

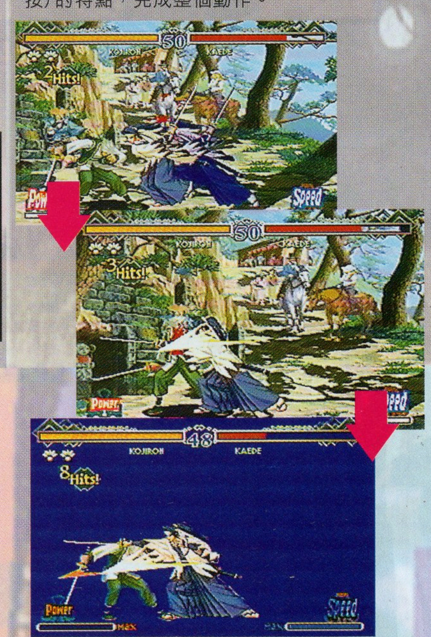
遠程飛行道具，其中共分為速度重視的輕「疾空殺」，以及威力重視的重「疾空殺」兩種。



■重「疾空殺」起動時已經持有攻擊判定，能夠抵禦對手的飛行道具攻擊，截擊仍硬直中的對手

無明劍

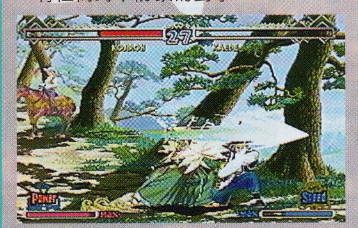
近中距離打擊技，能夠連續三次作出突刺攻擊，也是對應昇華的必殺技之一，不過重點就是要在「無明劍」第一段中昇華使用，難度頗高，所以比較建議利用CANCEL時間(重斬CANCEL往「無明劍」後攻擊判定未出現之前輸入)或簡略指令(↓↙←+B．↓↙→+AB同按)的特點，完成整個動作。



■由於「無明劍」限制昇華於近距離進行，所以在遠距離中昇華就要活用「瞬塵」維持相方之間的距離

無明劍・贇

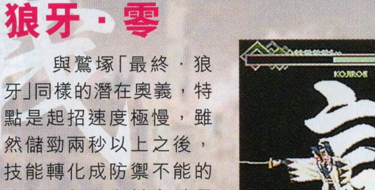
突進亂舞式超奧義，是為連續技專用攻擊(「技」劍質連殺斬〈重斬〉、「散華」；「力」劍質MAXIMUM「無二・烈」、「無明劍」昇華)，其中第三次突刺是持有中段判定，能夠針對未知其特性而蹲下防禦的對手。



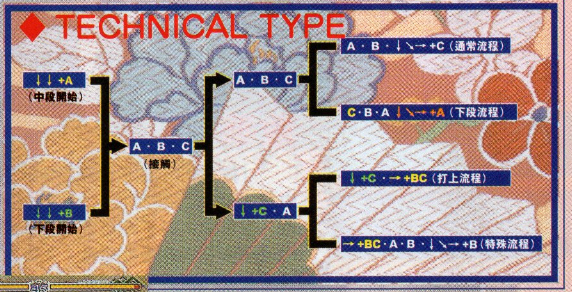
■對手體力不繼時，「無明劍・贇」是削擊對手的最佳攻擊

狼牙・零

與鷲塚「最終・狼牙」同樣的潛在奧義，特點是起招速度極慢，雖然儲勁兩秒以上之後，技能轉化成防禦不能的攻擊，但是在於實戰用途不大，令其局限於中遠距離內或對手倒地起身時作為突襲之用。



百舌連斬



※黃色…中段判定、綠色…下判判定、橙色…連續兩次下段判定



■利用近距離輕斬、站立輕斬，以及蹲下輕斬CANCEL往「疾空殺」或「天地」作為近中距離的牽制和奇襲，假若對手跳躍迴避的話，則可以使用「虛空殺」作為空中截擊

對戰要點～利用全面的通常技作為主軸、中間距離牽制突襲令人防不勝防！～

維持中遠距離作戰的小次郎，戰術重點基本在於站立輕斬或蹲下輕斬之中(「技」劍質連殺斬、「力」劍質連續技)，其中能夠連繫高速移動技「瞬塵」(「天地」)，作為奇襲、攪亂對手，而飛行道具「疾空殺」則可以作為近中距離的基本牽制，至於通常技或連殺斬取不到優勢的時候，更可以CANCEL往「瞬塵」繞道逃走(對手回頭狙擊的話，就使用「疾空殺」對處)。

DARK SOUL～暗闇之殺戮劍～　刹那

必殺技

無銘（貳）	→↓↘＋A or B
無銘（參）	↓↙←＋B
無銘（四）	→↓↘＋C
無銘（伍）	→↘↓↙←＋C
無銘（伍之追）	無銘（伍）或無銘（極）後硬體術中←↙↓↘→＋C

昇華對應技

無銘（壹）	↓↘→＋A or B

超奧義

無銘（絕）	↓↘→↓↘→＋AB同按（可按着掣儲勁）

潛在奧義

無銘（極）	→↘↓↙←→↘↓↙←＋B
無銘（極之追）	無銘（極）後硬體術中←↙↓↘→＋AB同按

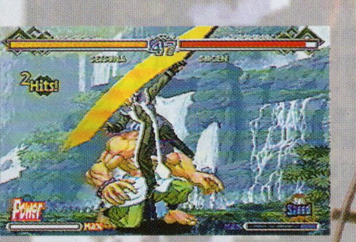
亂舞奧義

無銘（滅）	↓↓＋A or B

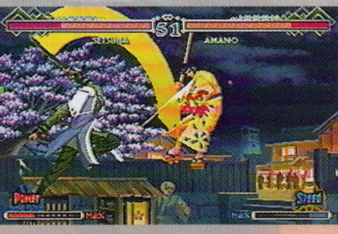
武藝解析

高性能通常技角色刹那，雖然在近接戰中佔不到極大的優勢，不過卻可以利用通常技唯一牽制「站立輕斬」作為近中距離的主軸。其中站立輕斬不單止速度快、距離遠、攻擊範圍廣，而且上方向判定意外地強，可對空、可組合連續技、也能防止對手起跳，所以用途相當廣泛。

至於速度極快的下段判定技「蹲下輕斬」(「技」劍質連殺斬中為上段，↘＋A則為下段，雖然可以CANCEL，但是不能繼續連擊連殺斬)和「技」劍質打上斬(「力」劍質時則以「無銘(參)」取代)，是刹那下中二擇不可或缺的元素，只要適當地配合遠距離重斬(→＋B)，就可以輕易控制整個前方戰陣。

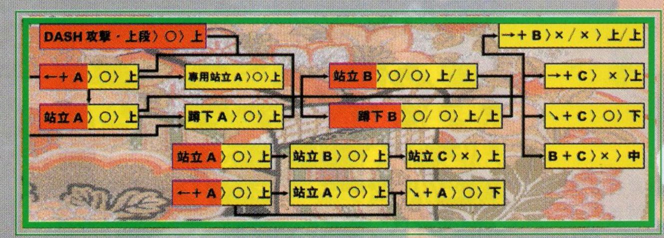


■利用空中重斬(二段攻擊)和空中蹴(起招速度快)的特性，作為中段奇襲或背中攻擊



■特性與站立輕斬相近的空中輕斬，同樣是空中戰中不可或缺的兵器

連殺斬表



※紅色部份為連殺斬起點、○…可以CANCEL、×…不能CANCEL

無銘（壹）

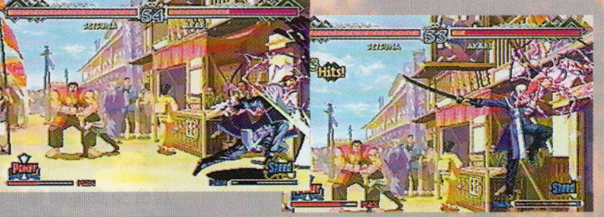
近距離打擊技，是對應昇華的必殺技，可以抵消超奧義或潛在奧義以外的飛行道具，其中輕的「無銘(壹)」重點在於速度，是連續技組合和昇華專用，而重的「無銘(壹)」則剛好相反重點在於威力，雖然出招速度較慢，不過好處就是擊中對手時，可以再作空中追打，而且在近距離中即使被對手擋格亦不易受到反擊。



■在第二段「無銘(壹)」以後輸入「無銘(絕)」，就可以輕易昇華往超奧義

無銘（貳）

上昇系對空技(飛天御劍流 龍翔閃？)，實用價值極高，其中重的無銘(貳)持有近距離突進效果，能夠作為連續技(CANCEL小技)之用。

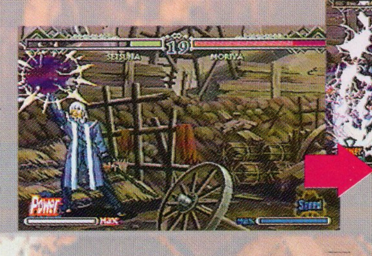


■對手在版邊時，可以利用重「無銘(壹)」攻擊對手，再以輕「無銘(壹)」、「無銘(貳)」或「無銘(參)」作為空中追打

■注意「力」劍質的輕「無銘(貳)」擊中對手時，對手是可以空中受身即時作出反擊！

無銘（四）

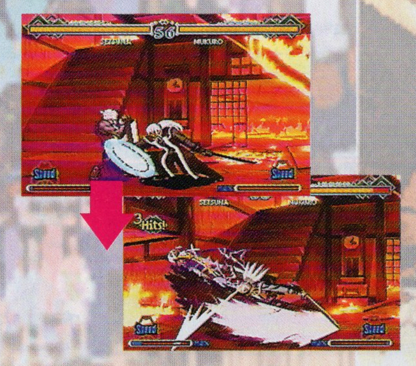
先讀對空專用指令投，對空性能稍遜於「無銘(貳)」，主力針對「彈」格開空中攻擊後或空中受身的對手。



■利用「無銘(四)」擊中對手後不能DOWN迴避的特性，就輕易可以使用「無銘(極)」發動作為DOWN攻擊

無銘（參）

超低空中段突進技，起動速度極高，能夠連擊小技(「技」劍質蹲下輕斬或蹲下蹴)作出奇襲性的攻擊。



無銘（伍）

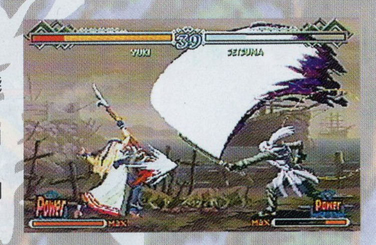
硬體術(硬直無效化)發動技，能於5秒時間之內，抵禦投技性質或部份特定技倆(如「狼牙」)以外一次的攻擊。在硬體術狀態中，可使用追加技「無銘(伍之追)」，而擊中對手時，更能令其於短時間內不可作出任何行動，優點是可以CANCEL往其他必殺技，缺點是出招速度慢、判定範圍細、擋格後硬直大，所以頗難應用於實戰之中。



■無銘(伍之追)擊中空中對手時，能令對手停滯於半空，造成各種不同的追打機會

無銘（絕）

強化型「無銘(壹)」超奧義，同樣能抵消超奧義或潛在奧義以外的飛行道具，出招速度頗快，主要作為連續技使用(「力」劍質各式重斬、「無銘(壹)」昇華；「技」劍質連殺斬〈重斬〉)，而按掣儲勁則可以控制招式的發動時間。

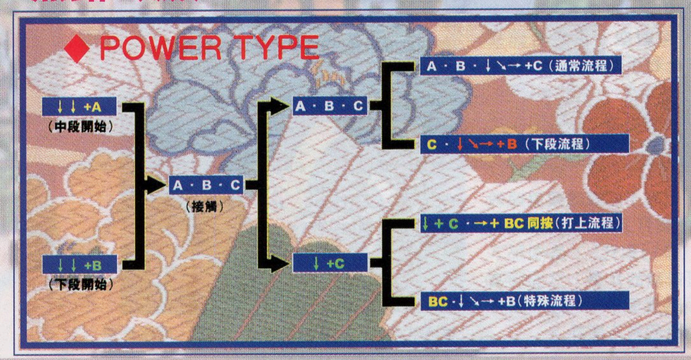


無銘（極）

強化型「無銘(伍)」潛在奧義，發動時已持有攻擊判定，能於10秒之內，抵禦投技性質或部份特定技倆(如「狼牙」)以外三次的攻擊。在硬體術狀態中，能使用一次「無銘(極之追)」或三次「無銘(伍之追)」(自體CANCEL並不計算在內)，但是要注意使用次數是會因所受打擊次數而遞減，其中受到一次攻擊就不可以使用「無銘(極之追)」，而相對來說亦只能使用兩次「無銘(伍之追)」，如此類推。

至於追加技「無銘(極之追)」，雖然攻擊力絕大，但是性能方面就還要遜於「無銘(伍之追)」，所以同樣難於應用實戰之中。

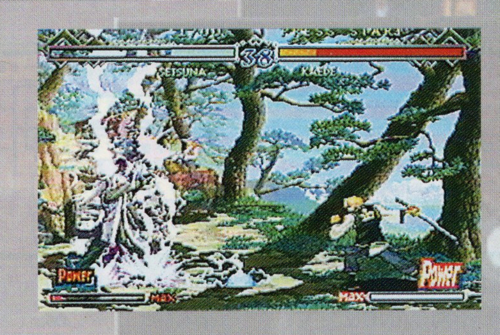
無銘（滅）



※黃色…中段判定、綠色…下判判定、橙色…第一段為下段判定，第二段則為中段判定



■「無銘(極之追)」，在「力」劍質時可以CANCEL吹飛蹴，而「極」劍質時則可以CANCEL「無銘(伍之追)」使用



對戰要點～取勝關鍵在於攻守佈署、通常技主守、必殺技助攻！～

雖然剎那的優點是攻擊力大，但是反過來説其弱點也就是招式破綻亦大，所以其對戰要點主力在於通常技(「力」劍質站立輕斬牽制、「技」劍質近距離輕斬起動連殺斬)和「彈」兩者。戰術方面，剎那主要利用蹲下輕斬或蹲下蹴，以及單體使用時令人難以招架的突發中段「無銘(參)」，作為簡單的下中段組合，加上「無銘(伍)」和「無銘(極)」等硬體術效果輔助，在攻在守也能穩操勝券。

INNOCENT SLASH～純潔之太刀筋～高嶺 響



特殊技

招式	指令
紙一重躲也	A＋B
待機重要也	紙一重躲也中→＋C
峙機重要也	紙一重躲也中←＋C
怠於防備之心也	按着START掣不放

必殺技

招式	指令
遠間斬也	↓↘→＋A or B
水月突也	→↓↘＋C（可按着掣儲勁）
居合也	←↙↓↘→＋C
略斬也	居合也中C
拔斬也	居合也中B＋C

昇華對應技

招式	指令
近寄斬也	→↓↘＋B（可按着掣儲勁）

超奧義

招式	指令
發勝神氣也	↓↙←↙→＋AB同按

潛在奧義

招式	指令
畏死之心也	→←↙↓↘→＋B

亂舞奧義

招式	指令
越屍而行也	↓↓＋A or B

紙一重躲也

上半身無敵的攻擊迴避技，能衍生出「待機重要也」和「峙機重要也」兩種追加技。其中「待機重要也」的特點就是能夠穿越對手、繞往背後，而且也可以CANCEL往其他必殺技作為突襲式攻擊；至於「峙機重要也」則是向後方的小跳躍，能夠使用空中各種攻擊，成為近距離的中段技。

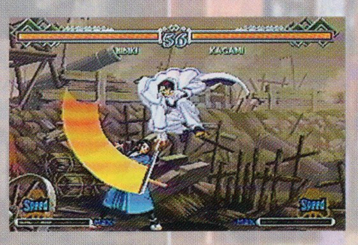
武藝解析

居合少女高嶺響，通常技如同其劍術特性一樣『出招快、收招慢』，所以攻擊落空或被對手擋格時，後果往往相當嚴重。在近接戰中，高嶺響主要利用速度高的近距離輕斬(←＋A)或站立輕斬(蹲下輕斬)，作為牽制和連續技(「力」劍質近距離輕斬連繫輕斬、「技」劍質連殺斬起動)的主軸，而先制性的站立重斬則主要作為對空。至於空中戰方面，高嶺響跳躍攻擊雖然對橫判定較弱，但是針對對手背中的空中重斬則十分之強，令其地上連續技方面取得極大的優勢。



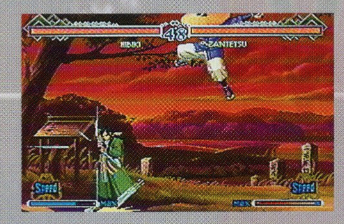



■利用蹲下蹴連繫「力」近距離輕斬(←＋A)或「技」劍質連殺斬，便可造出簡單而容易的下段起動連續技



怠於防備之心也

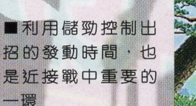
增加劍質GAUGE量的挑發技，回復速度極慢，對於實戰中用途可謂不大。



遠間斬也

近中距離的神速打擊技，共分上段(A掣)和下段(B掣)兩種攻擊模式，由於起動速度快，因而適用反擊或連續技之用。



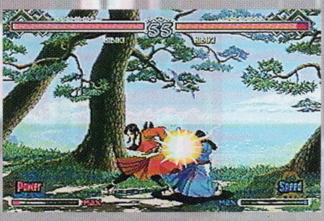


■「遠間斬也」缺點就是收招時硬直較大，所以利用判定前端攻擊對手作為中距離突擊或牽制

水月突也

中段突擊技，雖然起招速度較慢，但是擊中對手時，能以「遠間斬也」、「發勝神氣也」，以及「越屍而行也」作為追打攻擊，所以具有一定的實用價值。

■利用儲勁控制出招的發動時間，也是近接戰中重要的一環



居合也

當身技，能夠反擊下段、背中、投技，以及飛行道具性質以外的打擊，缺點是起招速度慢，而且判定出現時間極短，所以頗難活用於實戰之中。此外，「居合也」能夠衍生攻擊力重視的「略斬也」和增加氣絕量眩值的「拔斬也」兩種追加技，作為提昇技本身的攻擊力和特殊效果。









■「居合也」主要作為CANCEL通常技或部份必殺技的軸心

近寄斬也

對應昇華突進技，其中按掣儲勁可以控制移動距離和出招的發動時間，特點是近距離中攻擊力較大，能夠穿過對手(「力」劍質昇華、「技」劍質CANCEL往其他必殺技，以正面背中攪亂對手)，至於遠距離時攻擊力則較弱，容易受到對手反擊，所以兩者主要應用於連續技之中。





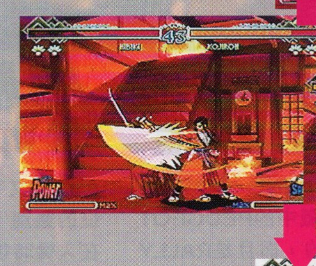
■「近寄斬也」最大的缺點就是限制昇華於近距離中進行，令到其實用程度大打折扣

畏死之心也

近距離中發動的打擊投潛在奧義，在近接戰(牽制DASH指令投、連續技組合)中能發揮絕大的效果。

■在一定範圍以外，投技不能成立時，「畏死之心也」就會變成威力極小的打擊技

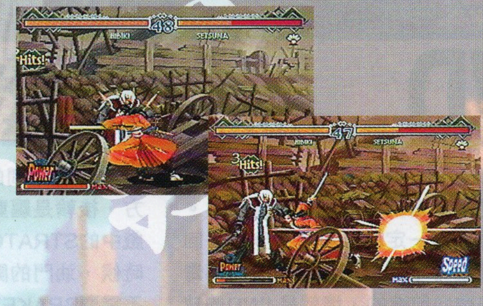




■背中重斬或近距離小技同樣能夠連繫「畏死之心也」

發勝神氣也

強化型「近寄斬也」的高速突進超奧義，攻擊力絕大，是為連續技專用組合「力」劍質昇華「近寄斬也」、「技」劍質連殺斬(DASH上段攻擊、重斬))，能以對空「彈」格開跳躍攻擊或「力」劍質吹飛蹴(→+C)後截擊着地的對手。

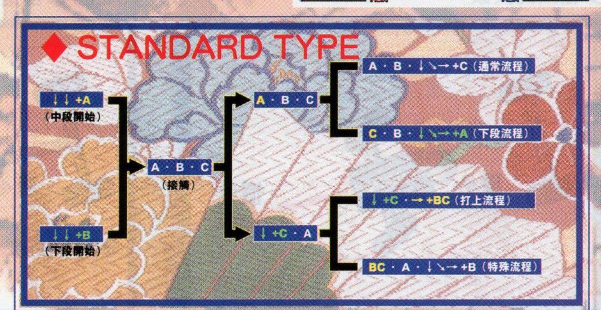


對戰要點～輕斬是近接戰牽制主軸、劍質重點是「發勝神氣也」！～

高嶺響雖然距離控制和破壞力兼備，但是通常技和必殺技的死角之處也相當多，所以懂得如何牽制，就是戰術中的重點！正如前述，高嶺響近接戰的主導在於小技，而起跳重斬和「峙機重要也」則是中段突襲不可或缺的技巧之一，至於中距離牽制則可以利用遠距離重斬(→+B)及神速打擊技「遠間斬也」。



越屍而行也



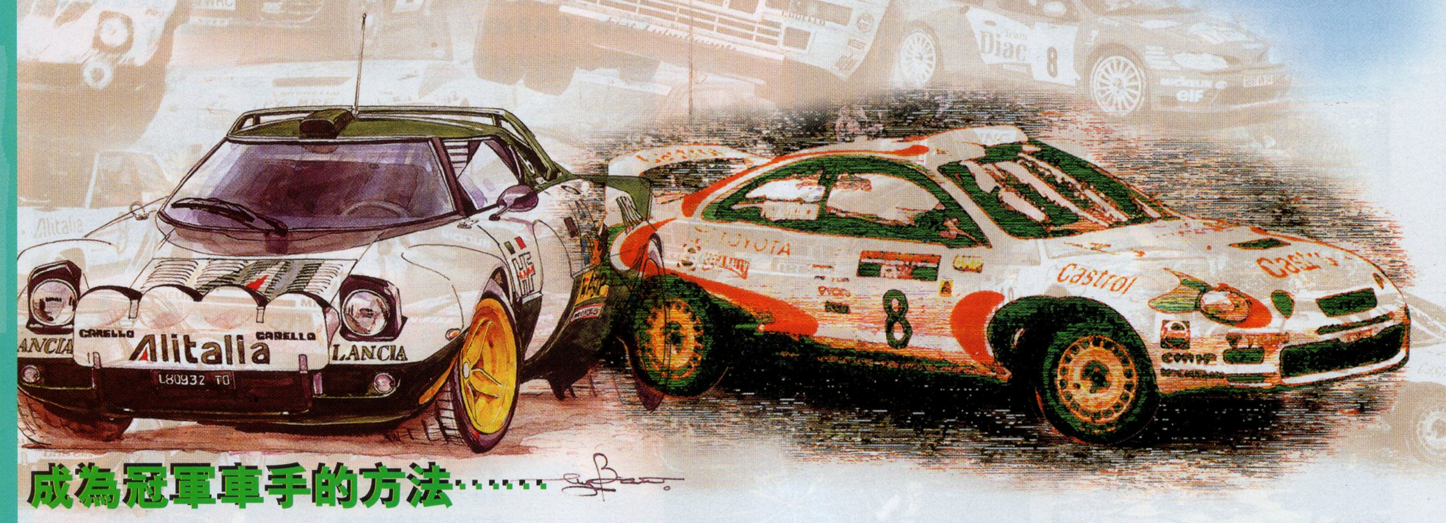
※黃色…中段判定、綠色…下判判定

製造商：SEGA 發售日：發售中
售價：5800日圓
RAC/2P/通信對戰

TEXT：怪傑

SEGA RALLY 2

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP™



成為冠軍車手的方法……

經過上期的介紹，大部份的讀者都應該了解《SEGA RALL 2》的玩法與及其特色，而在今期裏筆者將會為大家介紹三種RALLY驅動方式的特點，10 YEAR CHAMPIONSHIP的每年比賽賽道、環境和最佳名次等，以及剖析街機模式中的四條賽道，盡量令讀者能夠取得遊戲中的所有冠軍。

MACHINE

FF FRONT ENGINE FRONT DRIVE

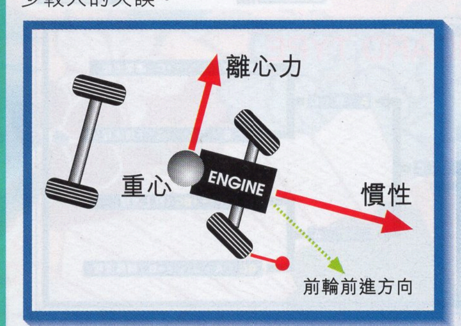
這個類別是以前置ENGINE、前輪驅動行走的MACHINE。在遊戲中的PEUGEOT 306 MAXI就是這種格式的，而且是RALLY CAR中的少數派。前輪輪胎除了產生力量前進外，亦兼備了改變方向的功能。當踏著油門來進行滑行時，車身會向外滑行。由於重量都集中在前方，所以前輪的抓地力特別良好，而放開油門更會令抓地力回復，從而減少較大的失誤。

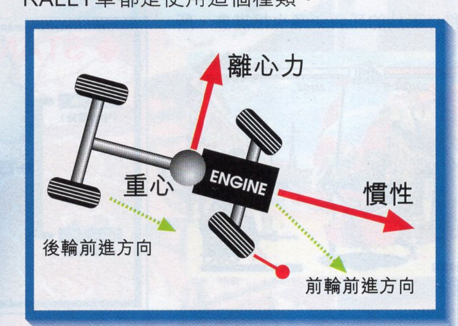
4WD 4 WHEEL DRIVE

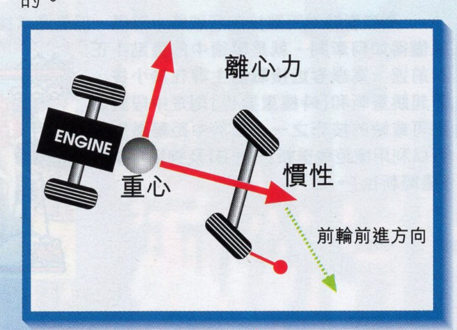
從文字上就可以知道這是由4輪驅動前進的類別，這種車會持有良好的轉彎能力。在入彎時後輪會作一定的扭曲，令到車子回到直路時的推進力增加，而當前輪扭曲轉彎時，車子會稍微向前進的，這就是4WD的缺點。可是，在行駛濕滑路面時失去POWER會有可能不能前進。由於4WD被譽為最能配合RALLY車的驅動方式，所以大部份的RALLY車都是使用這個種類。

MR MIDSHIP REAR DRIVE

車身中間的後方就是配置ENGINE的地方，後輪是驅動輪，而前輪是操舵輪。在遊戲中的STRATOS就是採用了MR的。滑行的時候，油門的開關是可以控制滑行量的，而不需要BRAKE幫助。不過，當路面濕滑時，控制會比較辛苦而隱定性亦會很差，相反地它就是一種技術型的MACHINE。當習慣之後，才會發現駕駛這種MACHINE是最樂趣的。

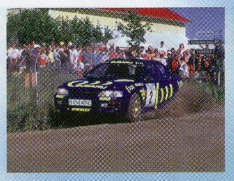






10 YEAR CHAMPIONSHIP

※以下表中的所有BEST TIME都會因賽道環境以天氣變化，而令到相同賽道的最佳時間有所偏差。



YEAR **1**

RACE/YEAR	Rain	Visibility	Time	Temp.	Lap Time	Position
1.MUDDY SS-1	30%	Normal	Morning	20c (68F)	0'57"	12
2.ISIE SS-2	10%	Good	Day	22c (71F)	1'12"	9
3.SNOWY SS-3	100%	Bad	Day	-5c (23F)	1'04"	5
4.RIVIERA	100%	Bad	Day	10c (50F)	1'15"	1

GET：*SUBASU IMPREZA 555*



YEAR **2**

1.SNOWY SS-1	80%	Bad	Day	-10c (14F)	1'18"	12
2.MOUNTAIN SS-2	20%	Normal	Day	18c (64F)	1'05"	7
3.ISIE SS-2	80%	Bad	Day	15c(59F)	1'15"	4
4.MUDDY SS-3	40%	Normal	Day	28c(82F)	1'31"	1

GET：*MITSUBISHI LANCER EVOLUTION IV*



YEAR **3**

1.DESERT SS-1	70%	Bad	Day	15c (59F)	1'00"	11
2.MUDDY SS-2	25%	Good	Evening	20c (69F)	1'14"	8
3.SNOWY SS-2	15%	Good	Day	5c (41F)	1'02"	4
4.MOUNTAIN SS-3	20%	Normal	Day	18c (64F)	1'13"	1

GET：*TOYOTA CELICA GT-Four ST 185*



YEAR **4**

1.ISIE SS-1	10%	Normal	Day	15c (59F)	0'52"	12
2.MOUNTAIN SS-2	70%	Bad	Day	12c (53F)	1'08"	8
3.DESERT SS-2	10%	Normal	Day	30c (86F)	0'56"	4
4.RIVIERA	10%	Good	Night	5c (41F)	1'11"	1

GET：*MITSUBISHI LANCER EVOLUTION III*



YEAR **5**

1.MOUNTAIN SS-1	20%	Normal	Day	18c (64F)	1'00"	11
2.DESERT SS-2	10%	Normal	Evening	15c (59F)	0'56"	6
3.MUDDY SS-2	80%	Bad	Morning	26c (78F)	1'12"	3
4.ISIE SS-3	10%	Good	Day	19c (66F)	1'05"	1

GET：*PEUGEOT 106 MAXI*



YEAR **6**

1.MUDDY SS-1	80%	Bad	Day	25c (77F)	0'58"	12
2.SNOWY SS-2	60%	Bad	Day	-4c (24F)	0'56"	8
3.ISIE SS-2	10%	Bad	Night	18c (64F)	1'13"	5
4.DESERT SS-3	10%	Normal	Day	30c (86F)	1'18"	1

GET：*LANCIA DELTA integale 16V*



YEAR **7**

1.SNOWY SS-1	10%	Normal	Night	-15c (57F)	1'21"	12
2.DESERT SS-2	70%	Bad	Day	15c (59F)	0'56"	8
3.MUDDY SS-3	80%	Bad	Day	20c (69F)	1'33"	5
4.MOUNTAIN SS-3	10%	Bad	Night	10c (50F)	1'12"	1

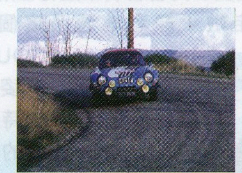
GET：*FIAT 131 ABARTH RALLY*



YEAR **8**

1.ISIE SS-1	80%	Bad	Day	15c (59F)	0'54"	12
2.MOUNTAIN SS-2	85%	Bad	Day	12c (53F)	1'10"	8
3.SNOWY SS-2	100%	Bad	Night	-6c (21F)	0'56"	4
4.MOUNTAIN SS-3	65%	Bad	Day	19c (66F)	1'18"	1

GET：*PEUGEOT 205 turbo 16*



YEAR **9**

1.DESERT SS-1	0%	Normal	Evening	25c (77F)	0'59"	11
2.SNOWY SS-2	0%	Good	Morning	5c (41F)	0'53"	7
3.MOUNTAIN SS-3	39%	Bad	Morning	8c (46F)	1'12"	3
4.MUDDY SS-3	80%	Bad	Day	28c (82F)	1'35"	1

GET：*ALPENE RENAULT A110*



YEAR **10**

1.MOUNTAIN SS-1	10%	Normal	Evening	16c (60F)	1'00"	12
2.MUDDY SS-2	100%	Bad	Day	28c (82F)	1'14"	9
3.DESERT SS-3	15%	Normal	Day	31c (82F)	1'19"	5
4.ISIE SS-3	100%	Bad	Day	15c (59F)	1'13"	1
5.SUPER SPECIAL STAGE	10%	Normal	Night	10c (50F)	1'46"	1

GET：*LANCIA 037 RALLY*

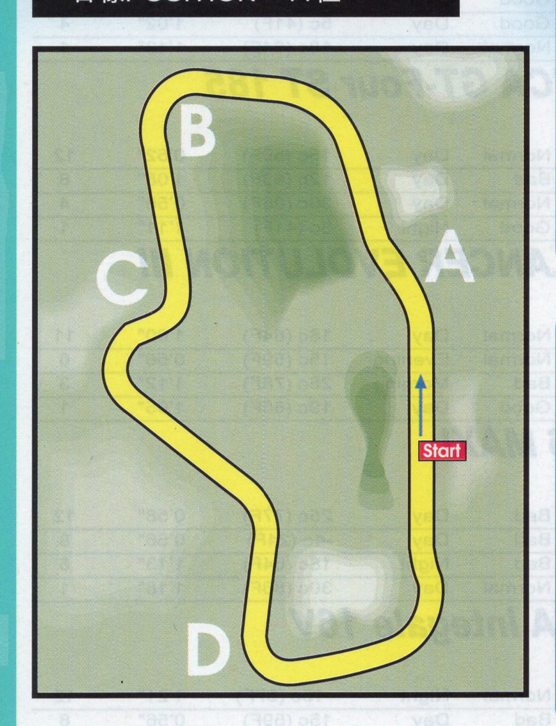
ARCADE MODE~賽道完全攻略

這裏就是ARCADE MODE的賽道行走攻略，當中會以4MT的4WD RALLY車來。在賽事開始前，玩者需要設定難易度為NORMAL才好行走當中的4條賽道，為了讓讀者能夠取得冠軍，所以在每條賽道裏都會列出其目標LAP TIME和目標POSITION。對於將這個目標CLEAR，難易度NORMAL是沒有問題的。在各條賽道的LAYOUT，將會介紹其最短的路線以及最快行走的方法。在這裏的行走路線都是FF車、MR車和4WD車共通的。(※COUNTER＝將軟盤扭向相反方向)

LAYOUT 表
2,3,4 速…SHIFT（上落波）
A………ACCELETOR（油門）
Ti………TUNK IN（放油門）
B………BRAKE（制動器）
SB……Sidebrake（Handbrake）

COURSE NO.1
DESERT SS-1

目標LAP TIME…58秒
目標POSITION…11位



POINT A

開始後立即上2速，然後3速。玩者將會感到行走時SHIFT UP的感覺。在開始後不久就是一個角度十分小的彎角，而同時在這裏亦都上至4速，以內角進入這個最初的彎角，而盡量獲取一條直的路線。直的路線＝最短路線＝TIME縮短。之後就要準備進入POINT B之前的彎角，這亦是玩者在任何位置都要準備。





POINT B

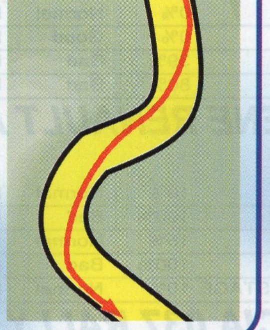
砂地的內側與草地之間，沿途賽道的積水行走。不過輾過積水時會令車速大幅減低，所以走上草地是好的方法。另外在輪胎的抓地力面，草地的控制力會比砂地為好，所以在彎角的出口最適合車身回復直線行走。不過走進草地亦都有要注意的地方，在滑行中隨時都要控制軟盤來調整車身的角身，最好就是靠近內側的圍欄行走，但在通過之後，就要進行COUNTER，以免和圍欄產生碰撞。



POINT C

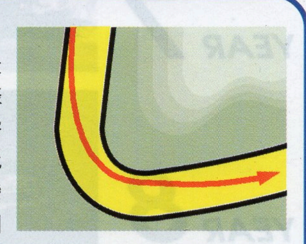
這裏需要以S字基本方式來直線行走。最好以滑行的方式來產生直線行走。首先玩者要外線進入最初的彎角內側，而成為提早開始右滑行的起點。如果在這裏沒有行內線的話，就會很難在下一個彎角中順利地取到最好的行走路線。在這裏放開油門減速來拉直車身。進入內線時，下一個彎角就會迫在眉睫。當沒有在前一個彎角滑行時，就要大膽地大幅度的COUNTER，跟着就會開始左滑行。這裏的「大膽地大幅度的COUNTER」是重要的，因為會影響能否順利地通過這彎角。

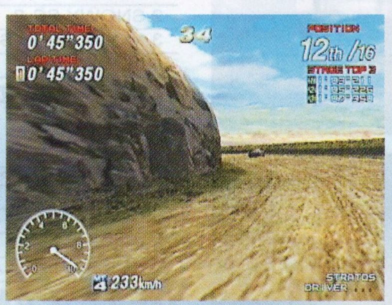




POINT D

在DESERT裏，這個就是最大的彎角。由於這彎之前是一條直路，令速度再次提高，所以需要安全的由外線切入，而這樣就可以以最直線的方式進入這個彎角。在切入彎角時，可以感覺到彎角有多深，而這裏要以向着岩石來進行左滑行。最好當然是沿着牆壁的內側來走啦！順利地通過這個彎後，當然要以COUNTER來更正車身的姿勢。由於路面的隨時改變，所以走在賽道的中央是最理想的路線。而細微的COUNTER操作，可以車身令提早持有加速姿勢，這就是縮短時間的重要要素。

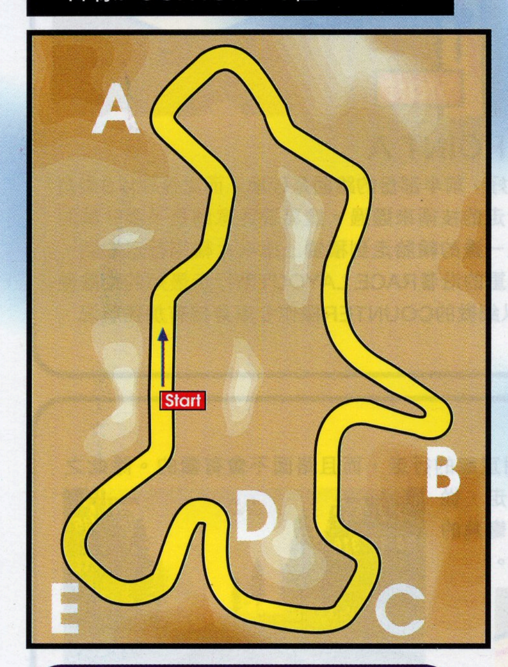




COURSE NO.2

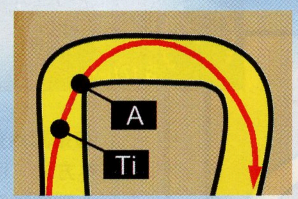
MOUNTAIN SS-2

目標LAP TIME…1分4秒
目標POSITION…6位



POINT A

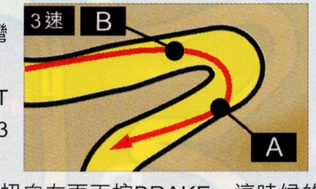
這裏要由賽道的外側進入，而且以第一個彎角的內側牆來開始右滑行。這個時候，放開油門令速度稍微的減低。之後就要活用這個右滑行的慣性，而這個是最適合直線進入下一個彎角的姿勢。在過程中當然要作輕微的COUNTER，來保持以直線進入的路線。這樣兩個彎角以右滑行來進入就可以了。





POINT B

這個彎角必定要做好彎角外線的準備。以髮夾彎的基本—SLOW IN • FIRST OUT。由彎角外線開始，SHIFT DOWN至3速。然後，將軚盤完全扭向右面而按BRAKE。這時候的BRAKE是需要大力按下一段短時間，從而令車身急速回轉。車身差不多向着圍欄就要放開BRAKE而再按油門，而當車身微微地流向外線時亦是加速的開始。不單如此，還要以賽道的狀況來作出相應的車身調整。

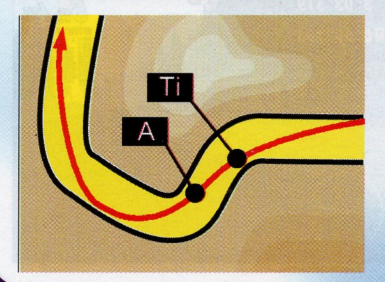




POINT C

最初由外線進入左彎角的草地內線，而這樣第一階段亦完成了。當進入第二個彎角之前就放開油門，令速度減至205km左右。進入這個右彎角時便再按油門，而且將軚盤扭向右邊。這樣就能夠以直線來通過S彎角部份。在一段短直路後，就是一個右彎角，便需要靈活的使用甩尾，而走到直路的外側。這裏需要將軚盤扭向右令甩尾的幅度增加，從而通過這麼大的彎角。這麼難的彎角必需要多練習才可順利地通過的。



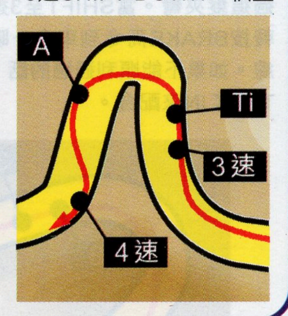


POINT D

在進入這個髮夾彎之前，必須走到外線。跟着之後，以最快的時間將軚盤完全扭向左面，隨即SHIFT至3速以及放開油門。之後，車身就會開始回轉來通過這髮夾彎。最後的加速就會在車身向着完成髮夾彎的直路時才按。「HANDLE、TUCK IN、SHIFT至3速」是一套連串動作，所以一定準確無誤。這樣玩者就可以從完成這個髮夾彎中得到樂趣。

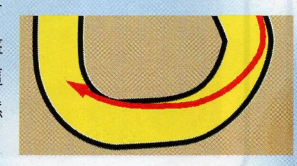
這個髮夾彎亦會有另一個通過方法，順序以踏BRAKE、3速SHIFT DOWN、軚盤LOCK在左邊，而通過彎角內側時TUCK IN，之後按油門。這個方法之前說的更為安全，而做出時間前者比較好。究竟使用哪一個好呢？





POINT E

這裏要由中或外線進入去通過第一個彎角。如果做不到的話，速度就會提高，而車身便會流向外線，令到沒有位置來進入下一個彎角。這個時候要注意的是切入內線，在跟着的直路部份要以甩尾行走，而下一個彎角就將軚盤扭向右來切入。這個彎角是十分自然屈曲的。

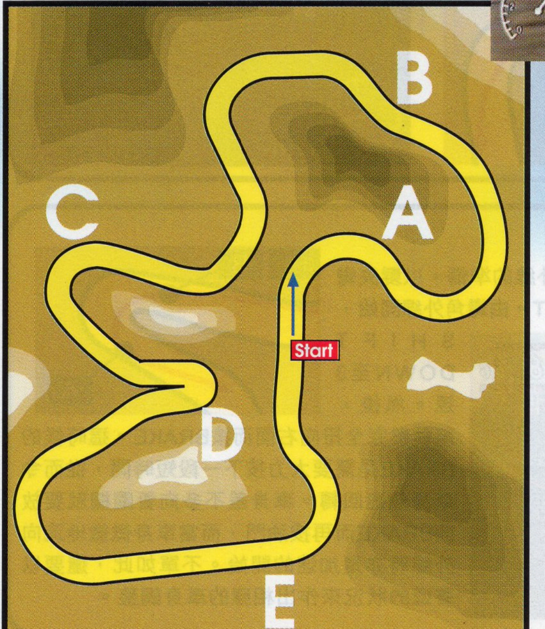




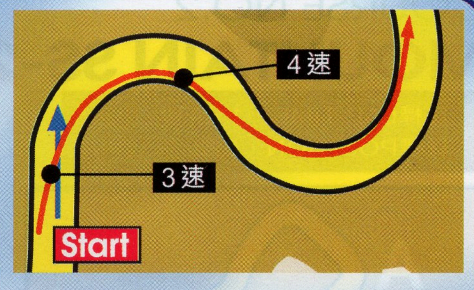
COURSE NO.3

SNOWY SS-3

目標LAP TIME…1分1秒
目標POSITION…5位





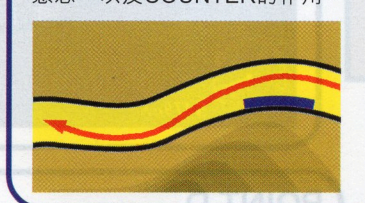


POINT A

這是開始直路的難關。幸好，前半部份的路面是砂地，而之後就以S彎角的基本方法，即是使用直線行走的技術來通過。這裏要注意的是不要令輪胎走到內側的積雪上。如果只是一邊的輪胎走到積雪上還以片輪來行走的話，還可以無事的繼續駕駛，而慎重的沿着RACE LAYOUT來行走最短的距離便OK了。如車身向外滑時，就以細微的COUNTER操作令車身持有加速狀況，從而擺脫向外滑的情況。

POINT B

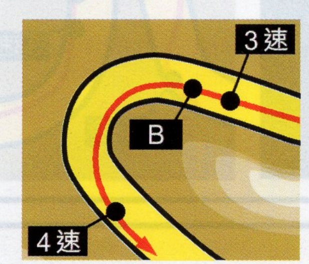
這樣連續的小彎，要使用直線的行走，而且路面不會有雪的。除此之外，亦要使用甩尾的滑行來行走，從而令玩者確實地認識直線行走彎角的意思，以及COUNTER的作用。





POINT C

這個POINT C是由一個左邊而純的髮夾彎而構成的。在通過CHECK POINT之後，就要SHIFT DOWN至3速，如果做不到的話，就不能順利地駛過這髮夾彎。當SHIFT至3速後，立刻輕按BRAKE而令到車身一瞬間切入內線。如果不能順利通過的話，就要使用TUCK IN來配合。





POINT D

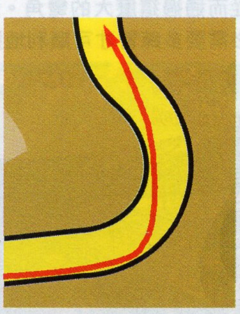
在進入輕微的彎位後，便要SHIFT至2速，而且利用軚盤來切入內線，與此同時，順序BRAKE→SIDE BRAKE（當時速度將會80km左右）操作來行走。這個連續的連串動作是需要提早行動的，而強制令到車身產生回轉。方向改變後，便可按油門，SHIFT UP至3速。





POINT E

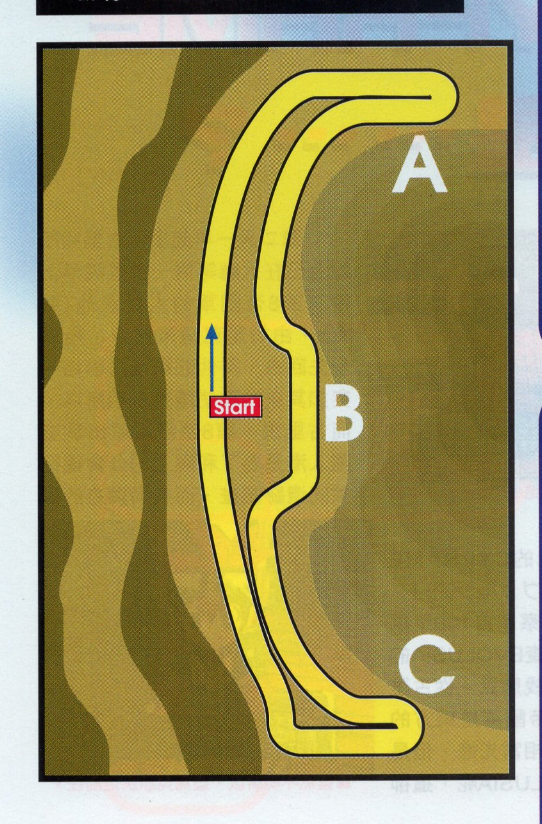
由外線進入便是這個彎角首先做的事情。這個彎角的要點是進入時滑行得深一點，而到出口時就滑行得比較淺。不過在取線時失敗的話，就可以使用TUCK IN來進行修正。跟着的就是兩個右彎，當然要使用比較大的COUNTER來令車身早點切返。不過車身向前前進時，便要利用HANDLE來繼續滑行。





COURSE NO.4
RIVIERA

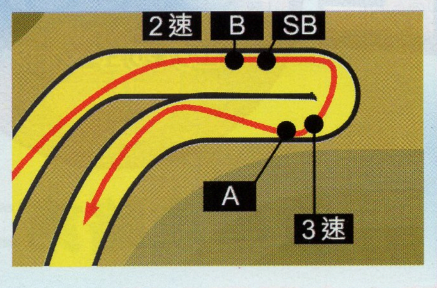
目標LAP TIME…1分8秒
目標POSITION…1位



POINT A

最初的是一個比較小的彎角，最好以內線通過從而作出以外線進入髮夾彎的準備。當然進入跟著下來的髮夾彎時，必定要以外線切入，將軚盤完全扭向右邊，同時按BRAKE及SHIFT DOWN至2速，之後就按SIDE BRAKE。這時車身就會強制回轉。車身回轉後，SHIFT UP 3速和按油門。在這裏的一度左面COUNTER是用來避開外側牆壁。





POINT B

第一個S彎角是需要以甩尾滑行的方式來直線行走，而在第二個S彎角之間，以筆直的直線，來切入第二個S彎角的右邊內側。在通過內側時立即TUCK IN，然後便將軚盤扭向左邊。在POINT B裏會有CLEAR的問題，因為CLEAR之後，仍然保持微弱的滑行狀態，當然要再次COUNTER來修正車身。

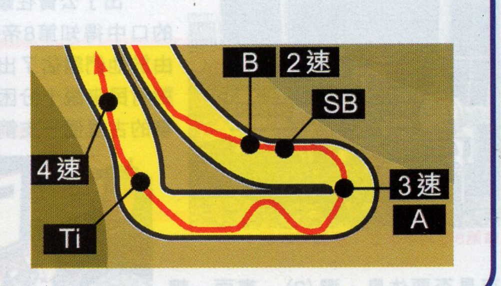




POINT C

從右LAYOUT內的路線，就可知道這是個有難的髮夾彎。當中的操作就會依照右面的路線來順序進行。不過這裏要留意在通過髮夾彎時是會看見內側的牆壁，從而很容易令到玩者停止扭軚。在這個之後的直路，就要扭向右→左（一瞬間切入），而這裏只要保持由外線切入，就可以很容易通過最後的彎角。





筆者對AT的心得

由於以上的攻略都只顯視了MANUAL波箱的行走，而忽略了喜歡使用AUTO波箱的讀者，但其實使用AT的讀者亦都可以依照之前的攻略來行走。由於在使用AT時，是不可能使用到SHIFT UP與SHIFT DOWN來過彎的功能，所以讀者就要多利用TUCK IN和BRAKE來代替了。而筆者只會使用TUNK IN和SIDE BRAKE，因為以TUNK IN來過彎時會比用BRAKE，更加容易控制過彎時車身，還要比較安全。在行走SNOWY中的賽道時，就要多使用TUNK IN來修正流向外線的車身。



製造商：STING
發售日：1月21日　售價：5800日圓
RPG／MEM

文：積奇．AK47



傳說的CYFRAME是……？

故事攻略第二回

第8帝國軍入港

回到柏林鎮，三人到公會（リシュテ）報告已完成任務，得到的報酬是10000元，當中有2000元是青兒的，而6400元則是用來還債，所以馬克到最後只可得到1600元，分配完金錢後青兒亦回去了（除了蓮妮亞外，所有第三名同伴也會於完成任務後離去）。青兒離去後，Counter的莉娜（ニーナ）姐姐說青兒所屬的新（ガン）家和馬克的蘭察（ランチャー）家代代也是交惡的，馬克說是由爺爺那代開始，而這些已成過去，現在他們已是和解了。



■回到公會分配金錢。

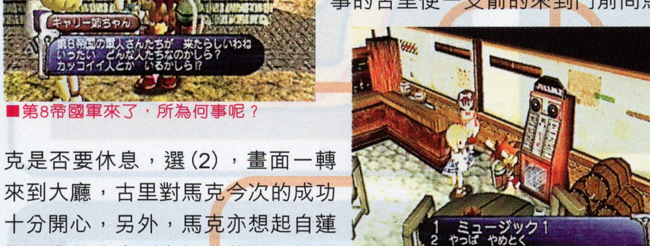


■新的展品出來了，寫著發現者是馬克。

出了公會在鎮上走走，從村民的口中得知第8帝國軍的人來了，由於他們霸佔了出入鎮外的港口，對村民來說十分困擾。回到家，執事的古里便一支箭的來到門前問馬克是否要休息，選（2），畫面一轉來到大廳，古里對馬克今次的成功十分開心，另外，馬克亦想起自蓮妮亞帶著信來到家裡之後，父親便全無音訊，而不經不覺已過了3年了，馬克相信父親一定是在哪處正在冒險亦說不定，說著說著古里又開始說教了……。

■第8帝國軍來了，所為何事呢？

■酒吧裡的播音機多了一首歌。



■由於任務完成，古里十分開心。



■一早起來，古里說第8帝國軍的人曾來找馬克。

第二天一早起來，古里和蓮妮亞已在大廳等候，古里說早上曾有第8帝國軍的人找過他（馬克），由於馬克還未起床，所以說先回去，待他起來後再聯絡。突如其來的事使馬克不明所以，而古里說，第8帝國軍派出調查團入港是為了和鎮上的公會進行共同遺跡調查，而共同調查的目的便是尋找傳說的CYFRAME「EVOLUSIA（エヴォルシア）」，可能他們知道蘭察家自100年以前，代代也是調查EVOLUSIA的關係，所以才來找馬克。從古里的口中知道第8帝國軍是東方的軍事大國，技術相當先進，但是為何要尋找EVOLUSIA呢，這卻不知道。



■雖然不明所以，但馬克亦決定前往。



■這座是甚麼？

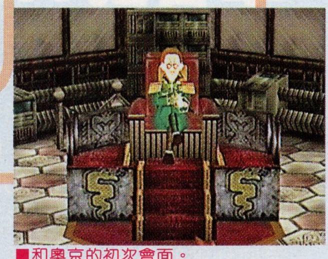
由於港口已被列為平民禁止進入，臨行前古里嚀囑馬克去到一定要告訴他們名字。在雜物房內SAVE過後，馬克便和蓮妮亞來到港口。在馬克眼前的是一座巨大的建築物，定眼一看，原來這便是第8帝國軍的超巨型軍艦！和電梯旁的男子說話，起初他說沒關係的人是不能進入的，當他看見馬克背上的CYFRAME時，便知道他是馬克了。上到船，經過特別警戒區來到司令室，在眼前的便是第8帝國軍的皇太子奧京（オイゲン）。



■第8帝國軍的巡洋艦！



■交代過後便可上船。



■和奧京的初次會面。

傳説的EVOLUSIA

自我介紹後，知道他是皇帝陛下直屬，路威特波魯(ルイトポルト)家的長子，職位是帝國特務軍司令官，第8帝國軍 西部方面特殊派遣軍團長(實在有夠長)。當他看見蓮妮亞後便離開坐位走到他們面前，看到蓮妮亞的打扮後更是露出一副奇怪的表情的愈走愈近，馬克當然是立即阻止他了。



■奧京的態度十分傲慢。



■喂，做甚麼啊！

說回正題，奧京說EVOLUSIA對考古學家來說不會陌生，傳聞它是無限的能源體，亦有說它是一件永久機械，可是它的所在卻無人知曉。在這數年間，軍團已在領土內的各個遺跡中進行對先史文明的研究，而得出的結果，EVOLUSIA在這個羅斯洛(ノースロップ)共和國中的機會十分高，所以才和這裡的公會協力調查。馬克聽到這個消息十分興奮，可是奧京又說得到一項特別的情報，那便是馬克的父親，阿斯洛古•蘭察(アシロク•ランチャー)發掘了一件聯繫EVOLUSIA的重要之物，可是馬克卻表示從未聽聞，因為所有在遺跡中發現的物件也拿到公會去填補赤字了，聽到這件事奧京亦讓馬克他們離開了(臨行前奧京還是對蓮妮亞虎視眈眈，說隨時也可以做他的傭人)。



■這數年間軍團也在進行發掘。



■奧京想蓮妮亞做他的傭人。

■在艦頂上的是甚麼東西呢？

鏡頭一轉，看見奧京向著一個奇怪的球體走去，聽旁邊的士兵說在這個羅斯洛共和國確有著大大少少的CYFRAME反應，奧京聽了十分開心，更下令立即通知公會封鎖遺跡進行調查。回到家裡的第二天，雖然馬克覺得奧京是怪怪的，可是面對家裡的赤字，還是到公會接受新任務吧！來到鎮上，知道原來定期船來港了，青兒十分高興，因為她會收到由家鄉寄來的食物啊！


■這個球體會是甚麼呢？



■想起家裡的赤字，大家亦十分不安。



■青兒因為定期船的來港而十分高興。

來到公會，剛好遇到一名正要離開的女冒險家，當她看到在馬克背上的CYFRAME時便問是否冒險家，馬克說出自己是蘭察家的人，而那名女子亦自我介紹，知道她叫芘柏•博斯(ペッパー•ボックス)，是一名女冒險家，更說如想一起冒險時可到酒吧找她。和Counter的莉娜說想接受新任務，知道原來其中一個遺跡給第8帝國軍封鎖了，只好向其他埋手。這次積奇選了遺跡BLIND(ブラインド遺跡)，是一個充滿水的迷宮。

■在公會遇到　柏•博斯。



■可隨意選一個迷宮落手。

遺跡 BLIND



■可到酒吧找　柏加入。

選人方面，由於青兒忙著整理包裹，大家可到酒吧找芘柏加入，也可以回大屋中找執事的古里，而筆者則選了芘柏。到道具屋整理一下裝備便可正式出發！這次迷宮已有13層之多，好不容易來到底部，SAVE過後，利用跳躍來到迷宮的BOSS處，由於迷宮是由水造成的，所以火攻擊對BOSS會頗為管用。



■遠程攻擊是　柏的強項。



■由水造成的迷宮。



■BOSS的強點是火？(筆者Lv.26)

回到鎮上的公會，Counter的莉娜對馬克連續兩次完成任務十分讚賞，而今次所得的獎金是上次的兩倍，有20000元啊！分了3000元給芘柏，令外13600元用來還債，剩下的便只有3400元……。芘柏離去後，大家可先到一旁的立普處把可鑑定的道具給他看，再到鎮上走走(補給一下)便可回家。



■完成迷宮後要分錢給　柏。



■道具屋的道具亦更新了。

鏡頭一轉，看到蓮妮亞獨個兒在屋外吹著洋笛，馬古和古里亦十分享受那美妙的音色。突然，蓮妮亞向著一棵枯萎了的植物走去，奇蹟地那棵植物竟重生了！原來古里已知道蓮妮亞有這種力量，家裡有不少已枯萎的植物也是由她使之重生的，怪不得家裡那些花十年如一日了。



■蓮妮亞在門外吹著洋笛。



■神秘的力量使花朵重生。



■看到蓮妮亞的力量，馬克亦十分高興。

遺跡 SHADES

就在同一時間，在第8帝國軍團的巡洋艦上發現了強大的能量反應，奧京知道當然十分開心了，經技師們的測定，知道能量發出的位置在柏林鎮附近，這樣子奧京更懷疑馬克一定有甚麼隱瞞著了。第二天醒來，蓮妮亞和古里如常的在廳中等待著，又是冒險之日了！



■裝置感應到強大的CYFRAME能量。



■這次筆者選了SHADES。

來到公會，這次筆者選了SHADES遺跡(シェイズ遺跡)，由於怪物們在此習慣了嚴寒的關係，Counter的莉娜亦提議裝備一些炎系的武器。又是選隊友的時間了，由於青兒的CYFRAME是炎系的，所以筆者選了她。補充完裝備後便可出發。這次的迷宮又多了3層，落到底部所有環境亦變得雪白，這次的BOSS明顯較前兩隻難纏得多，除了攻擊力強之外，速度亦十分高(筆者Lv.35)。

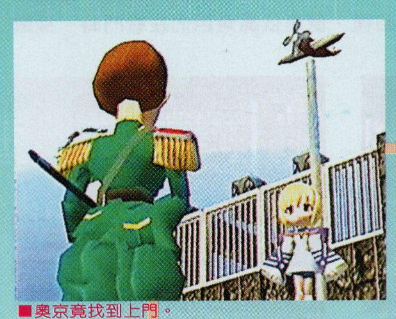


■迷宮內的敵人十分雪白。

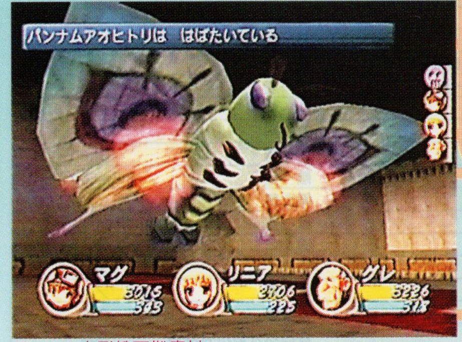


■BOSS的能力十分高，要有長期戰的心理準備。

遺跡 SHEOL


■奧京竟找到上門。

回到家休息，由於數次的任務亦能成功完成，公會以及鎮上對馬克的評價亦得到提升，說著古里又再次想當年，馬克和蓮妮亞便靜悄悄由他的身後離開了。正當蓮妮亞在門外吹著洋笛時，奧京竟找到上門，正在得意時，屋內傳來馬克叫蓮妮亞喝茶的聲音，馬克出到門口看見奧京亦十分驚奇。鏡頭轉到屋內，奧京問到蓮妮亞是否在這個家出生，馬克便把父親托管的事說了出來，奧京好像想到甚麼似的急急離開了。



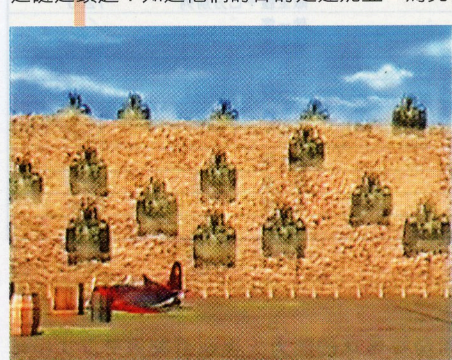
■BOSS大飛蛾不難應付。

再次來到公會接受任務，由於有一個遺跡被第8帝國軍佔領了，剩下來的便只有SHEOL遺跡（シェイオル遺跡），這是一個位於火山帶的遺跡。這次筆者選了執事的古里同行，由於是第4個迷宮的關係，共有21層之多，只要不逃避怪物，BOSS應不難應付（筆者Lv.47）。

傳說 CYFRAME

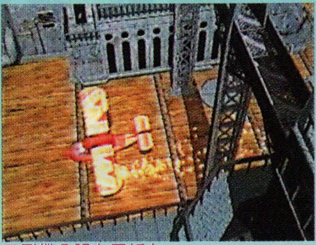
回到公會，如之前不大洗的話，這時應有足夠金錢還清債務了，所得的特別獎便是馬克父親留下的CYFRAME加強道具（攻擊ブースター+72）。回到家裡，突然出現一把奇怪的聲音，眼見奧京竟挾持著古里，更說出蓮妮亞是解開先史文明之謎之鎖匙！知道他們的目的是蓮妮亞，馬克便帶著她逃走。來到飛機場，先擊敗對方的裝甲車（並不強），可是整個山頭已是敵軍的戰車！由於不敵戰車的數量，最後蓮妮亞亦被捉去。


■回到家裡竟遇上奧京！


■敵人太多的關係，蓮妮亞被捉去了。

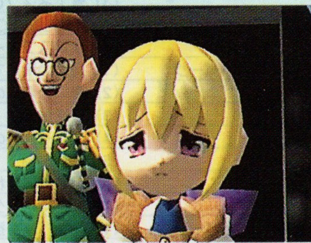
■柏和青兒亦幫助馬克。

馬克醒來時，古里說軍隊已離開港口，馬克當然是要立即去救蓮妮亞，正要動身時原來芘和青兒也來了，購買道具後便可正式出發！鏡頭轉到巡洋艦上，奧京叫蓮妮亞伸手接觸那個雷達，更說會令蘭察家至富。果然，蓮妮亞本身便是傳說的CYFRAME！畫面回到馬克他們，在巡洋艦的火力之下，飛機急降在甲板上，在這裡可以換人、休息等。奉勸大家一定要帶著古里同行，因為他的必殺技對馬克很有幫助。巡洋艦內有很多SAVE POINT，3人邊行邊戰（艦內有不少強力的武器，大家記著調查啊！）來到司令室，終於和奧京對面了，由於他並不難應付，所以大家最好不要在這裡用盡所有道具，把他打低後他會逃走，但這時大家不用心急去殺他，最好先回到落機的地方回復，來回艦內的各個房間提升Level至Lv.60。


■飛機急降在甲板上。

■奧京的實力屬中上。

再繼續剛才奧京逃走的路，來到艦橋，奧京告訴馬克，蓮妮亞便是他父親在3年前找到的傳說CYFRAME，更說當先史文明遺產CYFRAME的技術到達最高點時，其形態便不再是機械，取而代之的，便是蓮妮亞般的生物。由於EVOLUSIA的力量可令人們不老不死，可說是往神之道的道具。由於艦橋已斷，馬克他們便往令一邊追過去，SAVE過後來到艦的最頂部，把奧京再一次打敗便可迎接ENDING（Lv.60亦要有長期戰的心理準備）。


■蓮妮亞便是傳說的CYFRAME！！

■和奧京的最後一戰。


■馬克……你有沒有受傷？

戰鬥完結後

馬克：「傳說的CYFRAME竟就在身邊，雖然不知道蓮妮亞在何時何地出生，但是我只知道一件事，那便是蓮妮亞是我的重要伙伴！」戰鬥完結後，帝國軍已回國，剩下的遺跡亦開放了。另一方面，由於飛機在中途沒有燃料，馬克他們是依靠公會的救助隊才回到柏林的，加上修理費，這樣子家裡的欠債又要繼續了……。

5名角色的資料網羅！

強力的必殺技可以一擊把敵人消滅，而充實的回復技亦可以幫助隊伍渡過難關。5名的角色中，其必殺技的特色各有不同，只要是配合得好的話便可以輕鬆邁向成功之道。在此會公開5名角色的必殺技和效果，修得該技所需的TP等亦包括其中，大家不妨參考一下吧！


■不同的必殺技也有不同的演出，十分華麗。

便利的技不應多用

使用必殺技時會消耗FP，而使用強力的技時，FP的消耗量亦會增加。由於遊戲初時角色們的FP並不多，如胡亂使用的話，當遇上強敵時便十分危險，而FP的回復，便是依靠角色們在戰鬥時，採取攻擊以外的行動所回復。


■普通攻擊、防禦等也可以使FP回復。


■亦有回復FP的道具可使用。

必殺技表（有※的代表初期裝備）

馬克・蘭察

部件	名稱（必殺技）	技的性質	效果對象	必要 TP
ハンドパーツ※	(1) マグナパンチ	放出拳頭攻擊	敵一隻	／
	(2) チャージパンチ	會整個人飛向對方作出拳頭攻擊，攻擊後會移至最前列	敵一隻	50
	(3) マグナコンボ	會作出拳頭和上升等 3 連 Combo，目標會後退一列	敵一隻	200
	(4) マッハパンチ	高速作出拳頭攻擊，攻擊後的硬直時間短	敵一隻	600
	(5) ショックパンチ	打向地面，產生震動攻擊	敵一列	1500
	(6) ダイブパンチ	向敵人發出衝擊波攻擊	敵全體	3000
	(7) マグナレイブ	強烈的特殊亂舞技	敵一隻	4500
	(8) ジャイアントナックル	利用巨大化的拳作出究極攻擊	敵全體	6000
雷ハンドパーツ※	(1) ライトニングパンチ	利用帶雷的拳攻擊，雷屬性	敵一隻	／
	(2) 感電しちゃうぞ！	雷屬性攻擊，可使弱的敵人硬直	敵全體	50
	(3) サンダーシールド	對雷的耐性提升	自己	360
スプレーパーツ	(1) 殺虫スプレー	射出噴霧攻擊，對虫系的敵人有效	敵一隻	／
	(2) おやすみスプレー	射出睡眠噴霧	敵全體	300
	(3) 省エネスプレー	一段時間內消耗的 FP 減少	自己以外的所有隊員	600
	(4) コロリンスプレー	射出毒氣攻擊敵人	敵全體	750
	(5) 催涙スプレー	射出闇暗噴霧	敵全體	900
回復ハンドパーツ	(1) 痛いの飛んでけ！	戰鬥中回復少量 HP	己方一人	／
	(2) 痛いの痛いの飛んでけ	戰鬥中回復一定份量 HP	己方一人	200
	(3) 目を覺ませ！	戰鬥中回復睡眠、混亂狀態	己方全員	600
	(4) スゲー痛いの飛んでけ！	戰鬥中回復一定份量 HP	己方全員	1800
	(5) ドクタＭ	戰鬥中回復戰鬥不能狀態（HP 25%）	己方一人	2700
	(6) 元通りになれ！	所有狀態異常回復	己方一人	3600
	(7) スーパードクターＭ	戰鬥中回復戰鬥不能狀態（HP 100%）	己方一人	7200
移動ハンドパーツ	(1) メンバー前進	己方一人向前移動	己方一人	／
	(2) メンバー後退	己方一人向後移動	己方一人	100
	(3) エネミー前進	敵人向前移動	敵一隻	300
	(4) エネミー後退	敵人向後移動	敵一隻	500
	(5) ラインムーブ	使己方全員集合在同一列上	己方全員	1250
ハンマーパーツ	(1) マグナハンマー	利用鎚子向橫攻擊，目標退後一列	敵一隻	／
	(2) スタンハンマー	利用鎚子由上向下作出攻擊，追加麻痺效果	敵一隻	100
	(3) マッドハンマー	利用鎚子作出猛烈攻擊，追加混亂效果，目標退後一列	敵一隻	400
	(4) ストライクハンマー	射出鎚子攻擊，目標退後兩格	敵一隻	1200
	(5) トリップハンマー	跳超後再用鎚子攻擊，追加洗腦效果	敵一隻	3200
	(6) スレッジハンマー	利用巨大化的鎚子攻擊的究極技，追加麻痺、混亂和洗腦效果	敵全體	4800
岩石パーツ	(1) マグナロック	巨大的岩石壓向敵人，增加目標的等待時間	敵周圍一格	／
	(2) ローラーロック	巨大的旋轉岩石攻擊	敵直線兩列	800
	(3) スタンロック	巨大的岩石擊向敵人，追加麻痺效果	敵周圍一格	2400
	(4) ダブルマグナロック	敵人頭頂落下兩個岩石，增加目標的等待時間	敵周圍一格	4800
	(5) ハイパーマグナロック	落下超巨大岩石的究極技	敵全體＋己方前列	7200
冰ハンドパーツ	(1) フリージングパンチ	效出結冰飛拳，冰屬性	敵一隻	／
	(2) 凍っちゃうぞ！	使冰屬性弱的敵人硬直	敵全體	50
	(3) アイスシールド	提升冰屬性的耐性	自己	360
炎ハンドパーツ	(1) バーニングパンチ	效出火炎飛拳，炎屬性	敵一隻	／
	(2) 燃えちゃうぞ！	使炎屬性弱的敵人硬直	敵全體	50
	(3) ファイヤーシールド	提升炎屬性的耐性	自己	360
スチールパーツ	(1) アイテムいただき！	在敵人手上取得道具	敵一隻	／
	(2) 元氣いただき！	奪取敵人 HP 來回復己方全員	敵一隻	3000
	(3) 氣力いただき！	奪取敵人 FP 來回復己方全員	敵一隻	6000
	(4) 一石二鳥！	利用這個必殺技攻擊後可確實取得道具	敵一隻	3000



使用這個組合！

●マグナコンボ●マグナレイブ●アイテムいただき

由攻擊至回復，十分全面的組合。遊戲初期強化ハンドパーツ可發揮馬克的能力，後期可利用マグナレイブ來戰BOSS，回復ハンドパーツ亦是貴重的武器之一。如想儲錢的人則可裝備スチールパーツ來取得道具。

青兒 • 斬

部件	名稱（必殺技）	技的性質	效果對象	必要 TP
ブレードパーツ※	(1) ダブルブレード	連續斬攻擊	敵一隻	／
	(2) ラインブレード	一文字斬攻擊	敵橫一列	300
	(3) Vブレード	進入敵人陣地作出V字斬	敵V型範圍	800
	(4) Xブレード	進入敵人陣地作出X字斬	敵X型範圍	1600
	(5) エアレイド	進入敵人陣地向所有敵人攻擊的秘劍	敵全體	3000
	(6) スーパーエアレイヴ	跳向空中再向敵人作出連續攻擊的究極技	敵一隻	5000
ジェットパーツ※	(1) ダッシユアタック	捨身撞擊，攻擊後移往最前列	敵一隻	／
	(2) リバースアタック	由敵人背後攻擊，把敵人撞向最前列	敵一隻	100
	(3) ダッシユタックル	把敵人撞飛的攻擊，敵人會退至最後列，而自己則最前	敵一隻	400
	(4) リバースタックル	由敵人背後攻擊，把敵人彈至最前列，而自己則是最後	敵一隻	1600
炎ブレードパーツ※	(1) ファイヤーマチエット	利用炎之劍攻擊，炎屬性	敵一隻	／
	(2) ファイヤーシールド	提升炎屬性的耐性	自己	100
	(3) ファイヤーソーサー	火炎圓盤攻擊，炎屬性，距離對攻擊力沒有影響	敵一隻	400
冰ブレードパーツ	(1) アイスブレード	利用冰之劍攻擊，冰屬性	敵一隻	／
	(2) アイスシールド	提升冰屬性的耐性	自己	100
	(3) アイスソーサー	冰圓盤攻擊，冰屬性，距離對攻擊力沒有影響	敵一隻	400
バトルパーツ	(1) あったまきた	提升自己的攻擊力	自己	／
	(2) 頑丈モード	提升自己的防禦力	自己	120
	(3) スピードアップ	提升自己的速度	自己	1200
	(4) いたわりモード	自己會進入回復狀態	自己	3600
	(5) ハイパーチェイン	HYPER化，全能力提升	自己	4800
ソーサーパーツ	(1) シングルソーサー	射出圓盤攻擊，距離對攻擊力沒有影響	敵一隻	／
	(2) スピンソーサー	向敵人作出回轉攻擊，距離對攻擊力沒有影響	敵周圍一格	400
	(3) ラインソーサー	貫穿敵人一列的圓盤攻擊，距離對攻擊力沒有影響	敵橫一列	1200
	(4) ダブルソーサー	貫穿敵人一列的圓盤攻擊（兩個），距離對攻擊力沒有影響	敵橫一列	3600
	(5) チェインソーサー	貫通敵陣的究極圓盤攻擊，距離對攻擊力沒有影響	敵全體	4800
カウンターパーツ	(1) カウンター	儲存所受的攻擊回敬敵人	敵一隻	／
	(2) ダブルカウンター	儲存所受的攻擊，兩倍回敬敵人	敵一隻	6400
	(3) チェインカウンター	儲存所受的攻擊，三倍回敬敵人	敵一隻	7200
	(4) 火事場のバカぢから	剩餘的HP愈少，攻擊力愈高	敵一隻	9600
雷ブレードパーツ	(1) サンダーソード	利用帶雷劍攻擊，雷屬性	敵一隻	／
	(2) サンダーシールド	提升對雷的耐性	自己	100
	(3) サンダーソーサー	雷屬性的圓盤攻擊，距離對攻擊力沒有影響	敵一隻	400



使用這個組合！

●ラインブレード●カウンターパーツ

青兒的部件大多以攻擊系為主，把初期的ブレードパーツ強化可發揮其攻擊力，カウンターパーツ的技，雖然所需的TP較多，但對BOSS戰時十分有用。

芘柏 • 博斯

部件	名稱（必殺技）	技的性質	效果對象	必要 TP
ブレードパーツ※	(1) ダブルショット	高速連射攻擊，距離對攻擊力沒有影響	敵一隻	／
	(2) ラインショット	向敵人橫一列掃射，距離對攻擊力沒有影響	敵橫一列	300
	(3) オールレンジショット	向所有敵人掃射，距離對攻擊力沒有影響	敵全體	1200
	(4) トリガーハッピー	一直射至FP 0為止，距離對攻擊力沒有影響	敵 Random	3600
	(5) バーストショット	利用反動力射至敵人退後一格，距離對攻擊力沒有影響	敵一隻	8400
	(6) ペッパーフラッシユ	利用所有FP作出全力攻擊，距離對攻擊力沒有影響	敵一隻	9900
特殊弾パーツ※	(1) スヤスヤ弾	裝有麻醉藥的特殊攻擊，追加睡眠效果	敵全體	／
	(2) ネバネバ弾	裝有特殊藥液的特殊攻擊，追加麻痺效果	敵全體	200
	(3) コロリン弾	裝有毒藥的特殊攻擊，追加中毒效果	敵全體	400
	(4) ドクロ散弾	裝有符咒的特殊彈攻擊，追加中咒效果	敵全體	800
	(5) ストロボ弾	發光彈攻擊，追加陰暗效果	敵全體	1600
	(6) ヘタリ弾	全部能力值下降的飛彈攻擊	敵一隻	3200
冰カートパーツ※	(1) アイスビーム	放出冰的光線攻擊，冰屬性	敵一隻	／
	(2) アイスシールド	提升對冰的耐性	自己	75
	(3) フリージングテンペスト	冰的龍捲風攻擊，冰屬性	敵周圍一格	500
エネルギーパーツ	(1) ダブルラインビーム	注入30%能量的光線攻擊	敵直線兩列	／
	(2) ダブルラインカノン	注入50%能量的光線攻擊，目標退後一格	敵直線兩列	800
	(3) トリプルラインビーム	注入60%能量的光線攻擊	敵直線三列	1600
	(4) トリプルラインカノン	注入80%能量的光線攻擊，目標退後一格	敵直線三列	2500
	(5) オールレンジビーム	注入100%能量的光線攻擊	敵全體	3000
	(6) オールレンジカノン	注入120%能量的光線攻擊，目標退後一格	敵全體	4000
スクリューパーツ	(1) トラクター	把敵人吸到最前列	敵一隻	／
	(2) パワードレイン	吸收敵人的攻擊力轉為己用	敵一隻	800
	(3) デフドレイン	吸收敵人的防禦力轉為己用	敵一隻	1200
	(4) スピードドレイン	吸收敵人的速度轉為己用	敵一隻	1800
	(5) ハイパートラクター	把所有敵人吸到最前列	敵全體	2700
	(6) ライフドレイン	吸收敵人的HP轉為己用	敵一隻	5400
サウンドパーツ	(1) デスメタル	發出死亡的金屬音樂更敵人硬直	敵全體	／
	(2) ヘタリ音樂	降低敵人的攻擊力	敵全體	400
	(3) トリップサウンド	發出洗腦的音樂	敵全體	800
	(4) 行進のマーチ	使己方前進一步	己方全員	1600
	(5) 後退ラッパ	使己方後退一步	己方全員	3200
炎カートパーツ	(1) フレイムビーム	放出炎熱光線攻擊，炎屬性	敵一隻	／
	(2) ファイヤパーツ	提升對炎的耐性	自己	75
	(3) バーニングタイフーン	放出火炎龍捲風攻擊，炎屬性	敵周圍一格	500
雷カートパーツ	(1) プラズマビーム	放出雷光線攻擊，雷屬性	敵一隻	／
	(2) サンダーシールド	提升對雷的耐性	自己	75
	(3) エレクトリックトーネード	放出雷電捲風攻擊，雷屬性	敵周圍一格	500



使用這個組合！

●オールレンジショット●ペッパーフラッシユ

芘柏的裝備大多以狀態攻擊為主，攻擊力屬中上，而多種類的複數攻擊是她的特色。由於她的FP並不多，所以直至中段為止應少心使用必殺技。

蓮妮亞 • 加農

部件	名稱（必殺技）	技的性質	效果對象	必要 TP
體力回復系	(1) チョッ手当て	戰鬥中回復少量 HP	己方橫一列	／
	(2) 手当て	戰鬥中回復一定程度 HP	己方橫一列	125
	(3) マジメに手当て	戰鬥中回復一定程度 HP	己方全員	400
	(4) おかえりなさい！	戰鬥中戰鬥不能回復（HP 25%）	己方一人	1200
	(5) ホンキで手当て	戰鬥中 HP 完全回復	己方一人	2400
	(6) おかえりなさいませ！	戰鬥中戰鬥不能回復（HP 100%）	己方一人	5600
	(7) 集中治療	戰鬥中 HP 完全回復	己方全員	7200
おまじない系	(1) 守りのおまじない	提升防禦力	己方橫一列	／
	(2) 力のおまじない	提升攻擊力	己方橫一列	400
	(3) 速さのおまじない	提升速度	己方橫一列	1200
	(4) 上手のおまじない	提升攻擊道具的效果	自己	2400
	(5) 治しのおまじない	進入回復狀態	己方橫一列	3200
	(6) スーパーおまじない	攻擊力、防禦力和速度提升	己方橫一列	7200
	(7) 愛のおまじない	進入回復狀態	己方全員	9600
狀態回復系	(1) 目覚しタッチ	治療睡眠和暗闇	己方一人	／
	(2) 解毒タッチ	治療中毒和麻痺	己方一人	100
	(3) みんなスッキリ	治療暗闇、中毒和麻痺	己方全員	400
	(4) もしもしタッチ	治療睡眠、混亂和洗腦	己方一人	800
	(5) 開封タッチ	治療封印和中呪	己方一人	1600
	(6) みんなパッチリ	治療混亂、洗腦、中呪和封印	己方全員	3200
	(7) シャッキリタッチ	治療所有的狀態異常	己方一人	6400
プレゼント系	(1) 元氣おあげる	把自己剩餘的 HP 讓出	己方一人	／
	(2) イタイ箱	利用爆炸的箱攻擊	敵一隻	100
	(3) お先にどうぞ	和己方一人交換攻擊順序	己方一人	400
	(4) 氣力をあげる	把自己剩餘的 FP 讓出	己方一人	1200
	(5) 氣力をください	向任何一人奪取其餘下一半的 FP	己方一人	4800
	(6) ビックリ箱	放出驚嚇箱使敵人硬直	敵全體	5600
	(7) メガス箱	利用大爆炸的箱攻擊	敵全體	7200
演奏系	(1) 誘いの音色	把敵人吸引前一格	敵全體	／
	(2) 封じの音色	奏出不思議的音色封印敵人的技	敵全體	400
	(3) 恐怖の音色	放出令驚怕的音色	敵全體	1200
	(4) まやかしの音色	使敵人的命中率降低	敵全體	2400
	(5) ヘタリの音色	使敵人所有能力值降低	敵全體	3600
	(6) のろまの音色	增加敵人等待的時間	敵一隻	4800
	(7) 戰いの音色	縮減己方等待的時間	己方全員	6400



使用這個組合！

●手当て　●おかえりなさい

蓮妮亞是隊中回復系的貴重人物，尤其是以體力回復系更為充實，利用手當來回復HP，おかえりなさい！來回復戰鬥不能，如能提早學得此兩種必殺技的話，路上一定會更加安全。

古里 • 尼特

部件	名稱（必殺技）	技的性質	效果對象	必要 TP
話術系	(1) もう寝なさい！	説話使敵人睡眠	敵全體	／
	(2) 元氣を出しなさい！	戰鬥中回復少量 HP	己方一人	100
	(3) やらせませんぞ！	説話來封印敵人	敵一隻	400
	(4) こらっ！	説話使敵人攻擊力下降	敵全體	1600
	(5) シャンとしなされ！	治療睡眠、混亂和洗腦	己方一人	3200
	(6) しっかりなさい！	戰鬥中回復一定 HP	己方一人	6400
	(7) 立ちあがりなされ！	戰鬥中戰鬥不能回復（HP 25%）	己方一人	9600
氣合系	(1) 気合一發	儲氣來攻擊敵人	敵一隻	／
	(2) 気合爆發	儲氣來攻擊敵人，增加敵人等待的時間	敵一隻	200
	(3) 炎の気合	儲氣來攻擊敵人，炎屬性	敵一隻	800
	(4) 冰の気合	儲氣來攻擊敵人，冰屬性	敵一隻	1200
	(5) 雷の気合	儲氣來攻擊敵人，雷屬性	敵一隻	2000
	(6) 気合頂點	把氣儲到極限來攻擊敵人，增加敵人等待時間	敵全體	4000
カスタム系	(1) ブースト	一段時間內部件的改造 LV 提升一	CYFRAME	／
	(2) クリティカル	接下來的回合會作出必殺一擊	CYFRAME	150
	(3) スピードアップ	使用 CYFRAME 後的硬直時間縮短	CYFRAME	450
	(4) 省エネ	一段時間內 FP 的消耗減少	CYFRAME	900
	(5) フルパワー	一段時間內部件的改造 LV 提升，消耗 FP 不變	CYFRAME	2700
	(6) ハイスピードアップ	使用 CYFRAME 後的硬直時間縮短	CYFRAME	5400
料理系	(1) ふにゃふにゃスープ	煮出使敵人防禦力下降的湯	敵全體	／
	(2) 激辛マーボドーフ	火一樣的辣味使敵人混亂	敵全體	200
	(3) タコスミスパゲティ	使敵人暗闇	敵全體	600
	(4) 短足鳥の丸燒き	由於飽滿的關係而速度下降	敵全體	1800
	(5) フムステーキ	增加一定 FP	己方一人	3600
	(6) エイシェアイア弁当	所得的 TP 提升一倍	己方一人	4800
マグのみ系	(1) はげます	全能力值提升	馬克	／
	(2) どうぞお先へ	馬克等待時間縮短	馬克	500
	(3) ふるいたたせる	全能力值大大提升	馬克	2500
	(4) モーニングコール	戰鬥中戰鬥不能回復（HP 100%）	馬克	7500



使用這個組合！

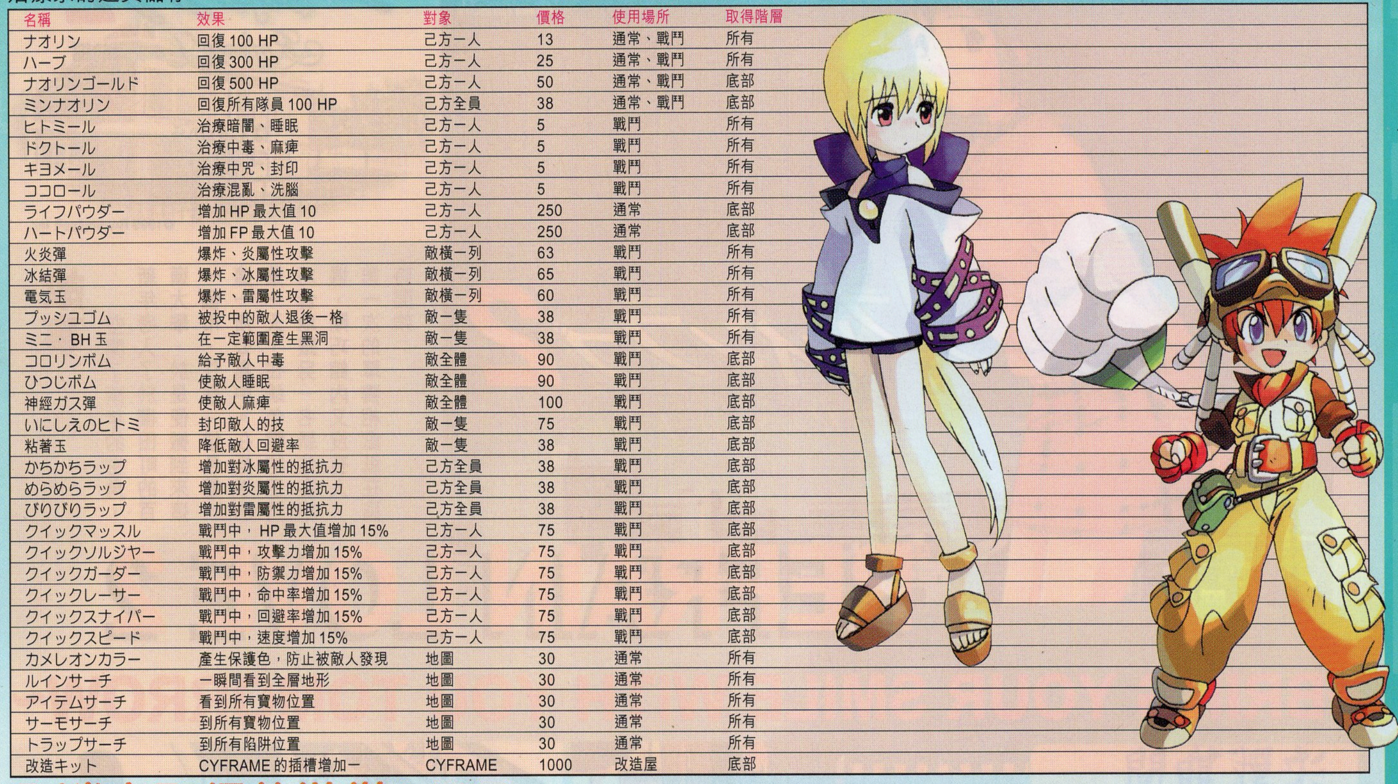
●気合頂點

●ふるいたたせる

基本上古里可説是隊中用處不大的角色，其最大特色便是在於有趣的招數，一些特別的必殺技亦有一看的價值。

全迷宮取得的道具LIST

在迷宮內取得的，除了有火炎彈等攻擊系的道具外，亦有ナオリン等回復、治療系，クイックマッスル等的戰鬥補助系，和アイテムサーチ等迷宮探索支援系。而當中使用度最高的，莫過於回復、治療系，其次便是迷宮探索支援系。當手頭上的道具太多時，也應把回復、治療系的道具儲存。



名稱	效果	對象	價格	使用場所	取得階層
ナオリン	回復 100 HP	己方一人	13	通常、戰鬥	所有
ハーブ	回復 300 HP	己方一人	25	通常、戰鬥	所有
ナオリンゴールド	回復 500 HP	己方一人	50	通常、戰鬥	底部
ミンナオリン	回復所有隊員 100 HP	己方全員	38	通常、戰鬥	底部
ヒトミール	治療暗闇、睡眠	己方一人	5	戰鬥	所有
ドクトール	治療中毒、麻痺	己方一人	5	戰鬥	所有
キヨメール	治療中咒、封印	己方一人	5	戰鬥	所有
ココロール	治療混亂、洗腦	己方一人	5	戰鬥	所有
ライフパウダー	增加 HP 最大值 10	己方一人	250	通常	底部
ハートパウダー	增加 FP 最大值 10	己方一人	250	通常	底部
火炎彈	爆炸、炎屬性攻擊	敵橫一列	63	戰鬥	所有
冰結彈	爆炸、冰屬性攻擊	敵橫一列	65	戰鬥	所有
電気玉	爆炸、雷屬性攻擊	敵橫一列	60	戰鬥	所有
プッシュボム	被投中的敵人退後一格	敵一隻	38	戰鬥	所有
ミニ・BH 玉	在一定範圍產生黑洞	敵一隻	38	戰鬥	所有
コロリンボム	給予敵人中毒	敵全體	90	戰鬥	底部
ひつじボム	使敵人睡眠	敵全體	90	戰鬥	底部
神經ガス彈	使敵人麻痺	敵全體	100	戰鬥	底部
いにしえのヒトミ	封印敵人的技	敵一隻	75	戰鬥	底部
粘着玉	降低敵人回避率	敵一隻	38	戰鬥	底部
かちかちラップ	增加對冰屬性的抵抗力	己方全員	38	戰鬥	底部
めらめらラップ	增加對炎屬性的抵抗力	己方全員	38	戰鬥	底部
ぴりぴりラップ	增加對雷屬性的抵抗力	己方全員	38	戰鬥	底部
クイックマッスル	戰鬥中，HP 最大值增加 15%	己方一人	75	戰鬥	底部
クイックソルジャー	戰鬥中，攻擊力增加 15%	己方一人	75	戰鬥	底部
クイックガーダー	戰鬥中，防禦力增加 15%	己方一人	75	戰鬥	底部
クイックレーサー	戰鬥中，命中率增加 15%	己方一人	75	戰鬥	底部
クイックスナイパー	戰鬥中，回避率增加 15%	己方一人	75	戰鬥	底部
クイックスピード	戰鬥中，速度增加 15%	己方一人	75	戰鬥	底部
カメレオンカラー	產生保護色，防止被敵人發現	地圖	30	通常	所有
ルインサーチ	一瞬間看到全層地形	地圖	30	通常	所有
アイテムサーチ	看到所有寶物位置	地圖	30	通常	所有
サーモサーチ	到所有寶物位置	地圖	30	通常	所有
トラップサーチ	到所有陷阱位置	地圖	30	通常	所有
改造キット	CYFRAME 的插槽增加一	CYFRAME	1000	改造屋	底部

全迷宮取得的裝備LIST

以下介紹的裝備，除了在迷宮內可取得外，大部份亦可在道具屋購入。雖然迷宮內所最得的道具性能會較高，但在遊戲後期差不多全部也可在道具屋購得，當中防具方面有大半部份是2～3人專用的，而這些裝備可賣得的價格亦較高，沒用的亦最好早捨早著。

種類	名稱	可裝備角色	攻擊	防禦	命中	回避	速度	運	備註	取得階層
頭部	ヘッドギア	馬、古	／	10	／	／	／	／	／	所有
	ミントイングラス	馬、古、芘	／	10	／	／	／	／	防止睡眠	上部
	ターコイズリボン	蓮、古	／	5／	6	4	／	／	所有	
	ノッチカチューシャ	蓮、青	／	12	／	24	12	2	／	上部
	ウイングカチューシャ	蓮、青	／	36	／	20	5	3	／	底部
	サニテイバイザー	馬、古、芘	／	36	／	／	／	／	防止混亂、洗腦	底部
	気合バンダナ	古、青、芘	12	36	／	／	／	／	／	底部
	ヒエヒエバンダナ	古、青、芘	／	45	／	／	／	／	／	底部
	シルクハット	古	／	60	／	／	／	／	／	底部
體	エプロン	蓮、青、芘	／	4	4	4	／	／	炎屬性	上部
	體操著	蓮、青、芘	／	5	／	5	5	／	防止麻痺	所有
	ショートジャケット	馬、青、芘	／	24	／	／	／	／	／	所有
	ファイヤーマント	所有	／	24	／	／	／	／	炎屬性	底部
	ハンタージャケット	馬、青、芘	／	40	／	12	／	／	／	底部
	ヘビーテイルコート	古	／	54	／	-5	-5	／	／	底部
	レザージャケット	馬、青、芘	／	60	／	／	／	／	／	底部
	ヘビーコート	蓮、青、芘	／	66	／	-5	-5	／	／	底部
足	上履き	蓮、青、芘	／	／	／	12	14	／	／	所有
	貓足スリッパ	蓮、芘	／	24	／	-5	／	／	／	上部
	ファンシーサンダル	蓮、芘	／	15	／	／	／	／	／	上部
	ハイヒール	蓮、芘	／	8	／	-5	／	-5	／	所有
	トレッキングシューズ	所有	／	40	／	2	／	2	／	底部
	プレミアシューズ	所有	／	24	／	10	4	／	／	底部
	ジャングルブーツ	馬、青	／	48	／	-6	／	／	／	底部
	セラミックブーツ	馬、青	／	28	／	／	5	／	／	底部
飾物	盜賊の針金	所有	／	／	20	／	／	／	／	上部
	幸運のお守り	所有	／	／	／	／	／	5	／	上部
	四つ葉のクローバー	所有	／	3	／	／	／	2	／	所有
	毛系の手袋	所有	／	12	／	／	／	／	冰屬性	所有
	防火リング	所有	／	／	／	／	／	／	炎屬性	底部
	防寒リング	所有	／	／	／	／	／	／	冰屬性	底部
	防雷リング	所有	／	／	／	／	／	／	雷屬性	底部
	わら人形	所有	／	／	／	／	／	／	把攻擊反彈	底部
	クリスタルバングル	所有	／	／	20	10	／	／	／	底部
武器	でこぼこフライパン	蓮	38	／	-15	／	／	／	／	所有
	ミトン付きフライパン	蓮	22	5	／	／	／	／	／	上部
	ラッキーフライパン	蓮	66	／	-50	／	／	26	／	底部
	獵銃	古	45	／	／	／	／	／	／	所有
	新式銃	古	75	／	／	／	／	／	／	底部
	ファイトカン	古	105	／	／	／	／	／	／	底部



製造商：RIVERHILLSOFT　容量：CD-ROM×2
發售日：發售中　記憶：1BLOCK　售價：6800日圓
PlayStation / MEM / AVG

BY：吐的士 • 非洲





故事

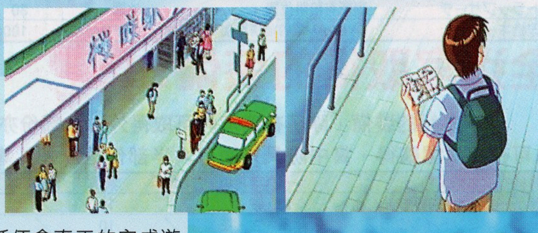
空間了兩年的主角，新年考入了於櫻田町的百道大學，於是便搬到來這一個市，住在「緋色館」這一所公寓中。在抵埗的第一天，在緋色館的正門巧合地跟另一名新住客相遇，剛巧館內又沒有人，第一次的單獨相處就在這時開始…

REFRAIN LOVE 2

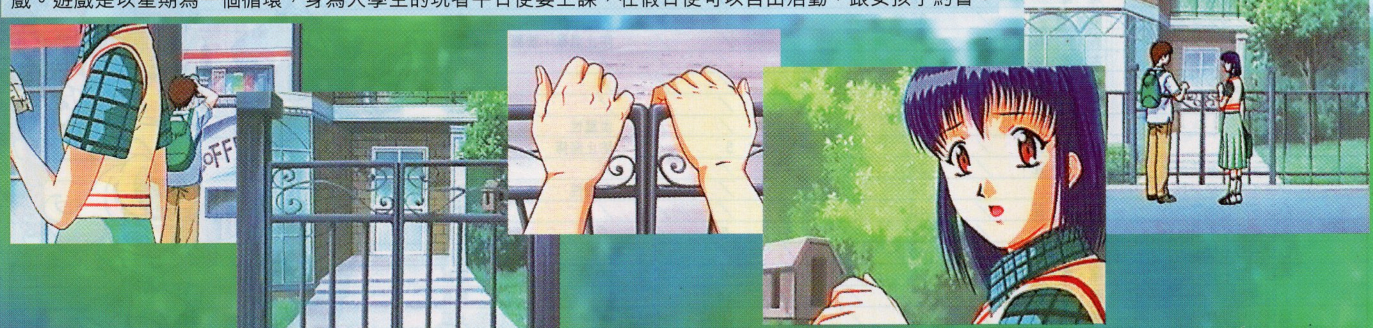
~BRING YOUR SMILE WITH YOU TOMORROW~

決戰期間

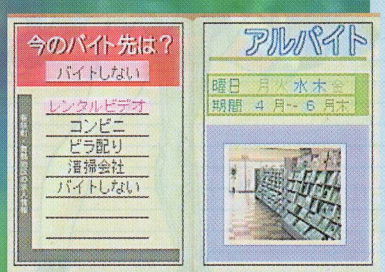




遊戲分為前後兩編，4月~6月是前編，而10月~12月便是後編。玩者在這段時間內可以認識到12位女角，並去好們展開攻勢，藉着不同約會來增進彼此之間的感情，到了6月30日前編的故事便會完結。在完了前編之後便會出現ENDING，在見到了換碟的提示後，玩者便可以利用DISC 2來繼續遊戲的後編。後編便是以「兩人在3個月後」為主題，後編完了的話便會真正的完成遊戲。遊戲是以星期為一個循環，身為大學生的玩者平日便要上課，在假日便可以自由活動，跟女孩子約會。



平日 • 假日



平日　遊戲中的平日是以全自動的形式進行，在學校內玩者有時是會遇上特別事件的，在7：00便可以回到館內，有時也會有特別事件發生，如果沒有的話，這樣便又一天的了。如果有做PARTIME的話，那麼便不會發生在學校的事件了。

假日　所有的約會都是在假日發生的，玩者在之前一晚要約定了女孩子，然後便到指定地點及時間見面，在約會完了後，玩者仍可以活動，活動時間是由9：00~23：00，即是說玩者在一天內可以跟不同的女孩子一起啊，還有玩者在假日可以設定PARTIME的內容。

每移動到一個地方都是會花上半小時的，不論是在鄰壁的房間，或是另一個市都是一樣。



遊戲指令

外出（ÇÍÇÈ）　　在假日的早上玩者便可以外出，到其他地方看看可不可以遇到女孩子，如果是在晚上（23：00之後）的話，便要選擇ÇÍÇÈ來結束一天的行動。

ÉeÅ[Éh　　約會指令，只可以在假日執行，每天只可以使用一次，每次一人（好像吃藥一般...），玩者可以選擇約會的地點，而約會地點是會因時間而不同的。在選擇女孩子時，紅色心是代表她對你的好感度；綠色心便是玩者對她的積極度。

ÉpÉCÉg　　不要以為做PARTIME會有錢收，做PARTIME只不過是增加EVENT的吧。玩者有時候在工作時會在自己工作的地方可能會遇到一些新的角色，不過工作完了後便會完了一天，少了晚上在館內發生的事件。

ÉZÅ[Éu/ÉçÅ[Éh　　遊戲進度的存取。

設定　　可以設定遊戲的速度和其他的設定。

有時候在約人之前會有空閒的時間的，如果玩者在這段時間內沒有地方想去的話，玩者可以利用連按R2來跳過時間，每按一下便跳過一小時，不過要記着自己有沒有約會，不然失約便不好了。



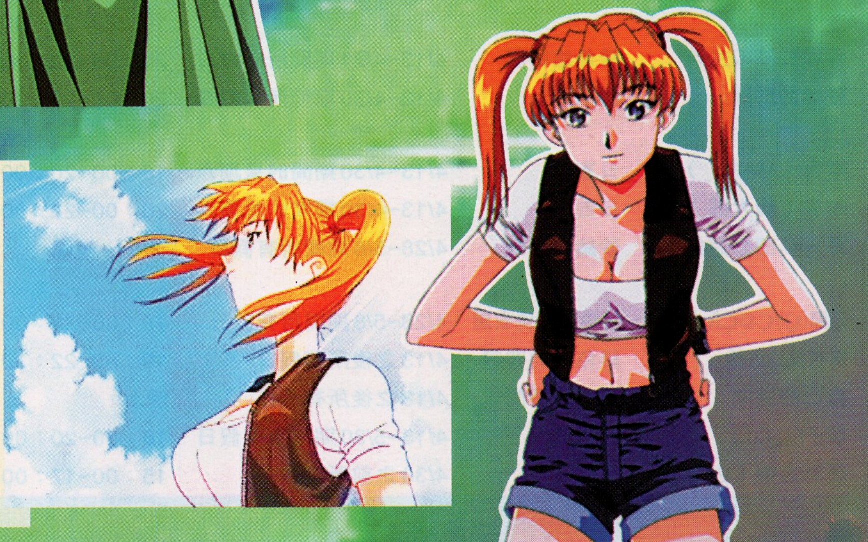
主要角色

三沢春香 CV：中村尚子
生日：7月13日 25歲
身高：163cm
三圍：B84 W58 H86

同樣地是緋色館的住客，在櫻田高校擔任數學教師，是安井舞美和華色尚子的老師，是一致公認的美女，得到不少人的歡心啊，特別是成熟男士們。不過她到現在還沒有伴侶，要追求她的話，是大好機會啊！對了她有一個很可愛的堂妹。

矢加部陽子 CV：皆口裕子
生日：2月28日 18歲
身高：158cm
三圍：B80 W59 H84

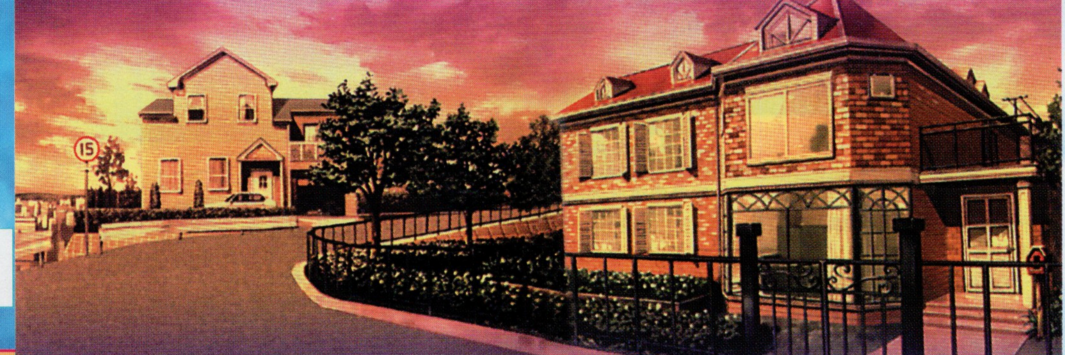
跟主角在同一天入住緋色館的少女，並且她將會跟主角讀同一所大學，成績優異，有遠大的理想，為了實現自己的理想而不斷努力。性格溫厚且開朗，對主角會少許好感，她還沒有拍過拖的啊，要追求她的話，要小心一點，讓她有一個美好的初戀吧。



MARY KENJI CV：大塚瑞惠
生日：3月21日 20歲
身高：167cm
三圍：B90 W60 H88

緋色館的住客之一，這一個金髮的美國少女，從小便在日本生活，所以她的英語其實是不太靈光的。好動活潑的她，結交了很多的朋友，她也時常令到緋色館內的氣氛熱熱鬧鬧，而她到現在也沒有工作，四處閒着，經常都會在吉日丸出現。

4月事件簿



事件名	事發地點	發生日期	發生時間	內容
倉庫中（倫太郎）	緋色館倉庫	4/13 後的所有假日	9：00~15：00	發生機會率是80%，每天只有發生一次，一共可以發生3次同類事件。
走廊中	緋色館洗衣房	4/13~ 後的所有假日	10：00~17：00	一定要是晴天，這樣有50%機會遇到3位女主角的其他一人。
開店前（圭）	日吉丸	4/13~4/30期間的星期六	10：00~14：00	會遇到朝倉兩姐妹。
早上	砂緒的店鋪	4/13~4/30所有假日	10：00~10：30	每天只會發生一次，沒有次數限制。
空閒時間（陽子）	砂緒的店鋪	4/13~4/30期間所有假日	11：00~12：30	每天只會發生一次，沒有次數限制。
午飯時間	砂緒的店鋪	4/13~4/30期間所有假日	13：00~14：30	每天只會發生一次，沒有次數限制。
下午茶時間	砂緒的店鋪	4/13~4/30期間所有假日	15：00~16：30	每天只會發生一次，沒有次數限制。
傍晚時間	砂緒的店鋪	4/13~4/30期間所有假日	17：00~19：30	每天只會發生一次，沒有次數限制。
舞鶴駅（陽子）	舞鶴駅	4/13~4/30期間所有假日	16：00~17：30	每天只會發生一次，只會發生兩次。
遊蕩中的倫太郎	舞鶴公園	4/13~4/30期間所有假日	19：00~20：30	每天只會發生一次，沒有次數限制。
失控的騷動1	緋色館客廳	4/13~4/30期間所有假日	10：00~14：00	除了20號之外，可得到有關OCEAN ATHENA的情報。
失控的騷動2	舞鶴公園	4/30之前的所有假日	11：00~18：00	先要達成失控的騷動1的條件，這樣便會在25號出現跟尚子的強制事件。
失控的騷動3	緋色館客廳	4/30之前所有假日	22：30之前	先要達成失控的騷動1的條件，。
失控的騷動4	舞鶴公園	4/30之前所有假日	10：00~14：00	在失控的騷動1的時候見過3位女主角的其中一人。
失控的騷動5	砂緒的店鋪	4/30之前所有假日	11：00~18：00	先要達成失控的騷動1的條件。
後園（春香）	緋色館後園	4/13以後所有假日	19：00~22：30	NIL
倉庫（陽子）	緋色館倉庫	4/13以後所有假日	19：00~22：30	有5分之4的機會發生。
家庭農園	緋色館正門	4/20以後所有假日	中午～傍晚	在指定的時間由緋色館正門離去便會發生。
放學時（春香）	櫻田高校	4/20及4/27	16：00~18：00	NIL
櫻çÁ駅（MARY）	櫻çÁ駅	4/13~4/30期間的星期日	10：00~12：00	每天只會發生一次
展望台中（陽子）	舞鶴公園	4/13以後所以假日	17：00~18：30	選擇「俺Ç‡~」這一項便可以提高好感度；選擇「Ç†Ç‹ÇË~」這一項好感度便會下降。
取票時	VAVA大廈	4/20~4/30期間所有假日	13：00~16：00/ 19：00~21：00	在以後跟她到VAVA約會時便可以選多一個地方。
春香在高校生時	緋色館客廳	4/13~4/21期間所有假日	20：00~22：30	除了在20號。
砂緒的房間	櫻çÁ駅	4/13~4/30期間所有假日	20：00~22：30	選擇「Ç‡Ç§少Çµ、遊ÇÒÇ≈Ç¢Ç≠ÇÊ」便會發生事件，只此一次。
常客（MARY）	日吉丸	4/13~4/30期間的星期六	18：00~20：00	每天只會發生一次，沒有次數限制。
常客（倫太郎）	日吉丸	4/13~4/30期間的星期六	20：00~22：00	每天只會發生一次，沒有次數限制。
跟•–•–田到遊樂場	砂緒的店鋪	4/28~5/6期間所有假日	下午～傍晚	遇到了三沢Ç†Ç©ÇÀ之後，每天只會發生一次。
走郎(Ç†Ç©ÇÀ）	緋色館的洗衣房	4/28~5/8期間所有假日	19：00~22：00	先要完成遇到Ç†Ç©ÇÀ的條件。
洗衣機的內褲...（陣）	緋色館的客廳	4/13之後所有假日	19：00~22：30	有6分之1機會發生。
自己的房間	自己的房間	4/13之後所有假日	晚上	隨機出現角色，送上食物給主角。
親子ÉQÉìÉJ	八百久	4/13~5/30期間所有假日	18：00~20：00	每天只會發生一次。
便利店中（É`ÉJ）	便利店	4/30之前所有假日	15：00~17：00	先要遇上É`ÉJ，每天只會發生一次。

登場角色

砂緒ÇΣÇÒCV：岡本麻彌
生日：9月13日 25歲
身高：170cm
三圍：B82 W59 H85

是茶座的店長，25歲。個子比較高，T-SHIRT配牛仔褲是她的衣着特徵。她跟緋色館中的住客都十分熟絡，對格鬥技有一點認識。

久志原美紀 CV：伊藤美紀
生日：5月30日 20歲
身高：164cm
三圍：B79 W58 H85

是八百久老闆的獨生女，雖然仍很年青，但是思想卻很成熟，身型看似很健碩，給人一個大姐姐的印象，自稱是專業的自由人（沒有職業的…）。

秋吉É´ÉJ西村ÇøÇ»Ç›
生日：11月23日 19歲
身高：152cm
三圍：B84 W56 H82

是倫太郎的妹妹，跟她呆板的哥哥比較，她真的生動得多。最近，她到了緋色館，是櫻田女子短大的1年生。

華色尚子 CV：岩男潤子
生日：9月26日 17歲
身高：155cm
三圍：B83 W56 H81

是安井舞美的同班同學，經常都會跟舞美一起，她稱呼主角為前輩，是一個可愛有禮的小妹妹。

■人物的表情十分豐富

■開始遊戲前先要輸入玩者的名字

安井舞美 CV：宮村優子
生日：3月3日 17歲
身高：157cm
三圍：B77 W55 H79

大財團安井不動產的千金，喜歡人家叫她做MAIMI，雖然有點大小姐脾氣，但她跟緋色館的人也很合得來。是櫻田高校的3年生。

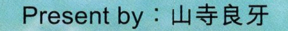
朝倉道子 CV：大坂史子
生日：6月30日 20歲
身高：160cm
三圍：B89 W60 H82

百道大學的學生，是主角中學時的同學，是街子的妹妹，為人比較文靜。

■不要遲到啊！

■合適的說話可以提高彼此的友好度

製造商：ASCII　發售日：發售中
價格：6800日圓(CD-ROM 3枚組)　記憶：1～15 Block
SLG／MEM





用你「真」誠的「愛」去打動她的芳心吧！
真愛物語2 ～True Love Story2～

再度大堆廢話的前言

上期曾刊出過有關「女孩出現地方機率表」之類的東西。今期便會刊出其中兩位女主角的事件表、有關攻略分析和最重要的「超級大白痴山寺良牙真愛物語月記」。

特別事件級攻略

先讓各位了解一下其好感度表範圍，該表基本上是沒有明確的分界，不過可以將其分成「9格」，最左上的列為「A」、右下的為「I」，再由左至右分成「A～I」，如圖示：

因為特別事件表中「所需好感度」是會以這個方法來定位的。



山寺良牙心儀目標人物記錄（白痴級）

追求目標——香坂麻衣子「CV：皆口裕子」

班級：3年1組（中六A班）
上學方法：電車
喜歡的話題：手藝
所屬學會：家政科部





分析：既然是遊戲中唯一的上級生，而且是中六，那她當然經常會在「中六課室」出場，而她所屬的學會是家政部，基本上每天放學後她也會在「家政室（家庭室）」出場；至於放學後她大多會到「車站前商店街（駅前商店街）」買東西，當中當然會去買做菜用的材料。假日時，由於她今年畢業，是一位大學入學試考生，所以早上她大多會到「書店（本屋）」去看參考書，有時更會購買；看過參考書後，中午便會到「便利店（コンビニ）」去作個小休。

至於放學回家會話時，除了上期所提到的外，在好感度較低時：「學校」、「學習」也是不錯的選擇；好感度去到一定程度後，有關「音樂」、「君子」、「假日（休日）」的話題也是推薦；當高至一定後，最終的如「凝望她（見つめる）」、「讚賞她（ほめる）」、「握著她的手（手を握る）」、「繞道約會（寄り道を誘う）」、「學期特別約會」、「一般約會（デートを誘う）」便可安心使用，通常好感度計大約指著「黃至紅」的交界時，便很容易成功。

只是一回結果：15／24
註：當時是「沒有」使用任何有關出現地點攻略，單憑性格資料及以博彩方式遊玩。





山寺良牙與香坂麻衣子親身經驗事件往積

事件	特別畫面	出現場所	時間帶
香坂麻衣子與君子	○	不明	上學時
倒瀉毛冷（初次相遇）	○	家政室	放學後
主角擅闖菜田	○	時鐘廣場	午飯時間
買參考書	×	書店	繞道時間
買毛冷織頸巾給父親	×	車站前商店街	繞道時間
積雪問題	×	不明	上學時
做多了的午飯	○	中六課室	午飯時間
用額幫主角探熱	○	保健室	休息時間
感嘆夕陽之美	×	屋頂	放學後
互相頸巾取暖	○	公園	繞道時間約會
學園祭	○2張	不明	學園祭約會
中午茶會	○	家政室	午飯時間
將來的去向	○	中六課室	放學後
告白被拒	×	中六課室	放學後
遊樂場的約會	○3張	遊樂場	遊樂場約會



人物事件表（專家級）

原故事主角暗戀的女孩——森下茜「CV：永野愛」

班級：2年2組（中五B班）
上學方法：電車
喜歡的話題：星座
所屬學會：籃球學會

分析：是主角暗戀的女孩，她成績優秀，運動也能，而且性格開朗；不過她在於戀愛方面好像毫無意識到，而且好像沒有這個意識，應該是「由朋友開始」的關係的方法，最初以朋友的方式去交談，熟落後再深入地談。

如果想在學校內遇到她的話，「中五課室（2年教室）」及「保健室」是她比較常去的地方，至於放學後，由於她是籃球學會的主將，所以到「體育館（体育館）」基本上是一定見到她的；至於繞路方面，她會比較經常到「臨海廣場」打球遊玩的；假日方面，早上當然又是「臨海廣場」，中午則大多去「書屋」看看有否喜歡的書，至於下午便會到「車站前商店街（駅前商店街）」買少少的物品。

不過從有關方面資料所知，要與「森下茜」有個美滿的結局單單只有最高的好感度也不行，好像要經過某個特別事件似的，究竟是何事呢？我也想知。

至於放學回家會話中，當然必定談及她最喜歡的「星座」的事，另外有關運動、學會的話題，亦能於最初段時取得好感，之後再進一步可談及她的TRADE MARK「馬尾（ポニーテール）」，有時她問及主角喜歡的運動時，回答的當然是「籃球（バスケット）」吧！

特別事件表

編號	事件名	特別畫面	出現場所	時間帶	所需好感度	其他條件
1	體育館的相遇	○	體育館	放學後	×	×
2	木地本岳史與森下茜（1）	×	中五課室	休息時間、午飯時間	×	接近喜歡類別
3	木地本岳史與森下茜（2）	○	中五課室	放學後	×	在『2』與木地本岳史交談
4	木地本岳史與森下茜（3）	○	×	回家時	×	在『2』與木地本岳史交談
5	上學途中	×	×	上學時	×	×
6	與小孩一起打籃球	○	臨海廣場	中午	I以外	×
7	風將裙子吹起！	○	屋頂	休息時間、午飯時間	I以外	3學期的晴天日子、星期六以外
8	在焚化爐	×	泳池	放學後	F、H	×
9	在圖書館看星座書	○	圖書館	午飯時間	C、F	×
10	不客氣了！	×	食堂	午飯時間	C、F	12～17日發生
11	是否嚇倒？	×	書店	繞道時間	C、F	×
12	被球擊中！	×	體育館	放學後	E、F	×
13	這處有空位	×	食堂	午飯時間	E、H	×
14	買來吃	○	車站前商店街	繞道時間	G、H	×
15	森下茜與高林勇次	×	實驗室	放學後	E、F、H	發生過事件『45』
16	歌聲	×	屋頂	午飯時間	B、D、E	只限晴天日子
17	因下雪而興奮	×	×	上學時	C、E	2學期陰天日子
18	在神社祈願	×	神社	繞道時間	D、G	只限陰天日子
19	打雷！	○	任何年級課室	休息時間	E、G	1學期陰天日子
20	體育之後	×	運動場	休息時間	B、E	×
21	幾乎在樓梯絆倒	○	中五課室、中六課室、教員室、圖書館	休息時間、午飯時間	B、E	×
22	弄到指尖	○	保健室	放學後	B、D、E	×
23	雲的形狀	×	任何年級課室	休息時間、午飯時間	B、C、E	只限晴天日子、星期六以外
24	實力測驗中	×	×	第3時限休息時間	B、C、D、G	×
25	借去的教科書（1）	×	中五課室	休息時間	B	×
26	借去的教科書（2）	×	×	第3時限休息時間	×	發生過事件『25』
27	眼入了塵	○	時鐘廣場	休息時間、午飯時間	D、G	×
28	在神社祈願	×	神社	繞道時間	D、G	在事件『16』選喜歡唱歌（歌うのが好き）
29	有否喜歡的人？	×	學校	午飯時間、放學校	D	×
30	我是誰？	×	任何年級課室	休息時間、午飯時間	B、D	×
31	勉勵的言語	×	海邊	繞道時間	B	×
32	射球！	○	體育館	放學後	A	19～31日發生
33	讓我坐	○	×	回家時	A	用單車上學、19～31日發生
34	相性診斷	×	遊戲機中心	繞道時間	A	×
35	以往真對不起	×	×	回家時	×	在繞道約會中目擊到她有淚光
36	馬尾	×	任何年級課室	休息時間、午飯時間	C	×
37	籃球鎖匙扣	×	任何年級課室	休息時間、午飯時間、放學後	B、C、D、E、G	20日發生（收到禮物）
38	星座書	○	×	回到家	A	20日發生（收到禮物）
39	森下茜與木地本岳史（上學時相遇）	×	×	×	C、E、G	19～31日發生
40	森下茜與高林勇次（上學時相遇）	×	×	×	C、G	×
41	森下茜與木地本岳史（一般相遇）	×	任何年級課室	休息時間、午飯時間	B、D	×
42	森下茜與木地本岳史（一般相遇）	×	任何年級課室	×	E	×
43	森下茜與高林勇次（一般相遇）	×	任何年級課室	休息時間、午飯時間	F、H	×
44	森下茜與木地本岳史（回家時相遇）	×	×	回家時	C、G	×
45	森下茜與高林勇次回家	×	×	回家時	C、G	×

由青梅竹馬的朋友轉至暗戀主角的女孩——七瀨かすみ「CV：川上とも子」

班級：2年4組（中五D班）
上學方法：巴士（バス）
喜歡的話題：音樂
所屬學會：吹奏樂部

分析：住在同一屋村下的青梅竹馬朋友，由少至今與主角的關係可說是像兄妹關係般，不過事實上，かすみ早已便醒覺到與主角的關係，已再不是單單的好朋友這麼簡單，而是一位男性的身份，即是話早已暗戀著主角，只不過是主角還未察覺到而已。

與かすみ有進一步進展的話，首先要令她對主角有一份安全感，即是話主角大多該以「保護者」的身份般去保護她，當達到一定的程度後，她便會對主角完全著一份安全感，進而就是繼續與她發展進一步的關係。

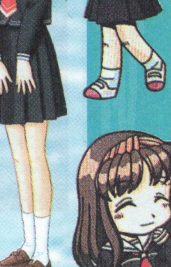
由於本身隸屬管弦樂部的關係，平日在學校當然亦會大多在「音樂室」，另外「時鐘廣場」亦是她常到的地方；至於放學後，她則大多到「兒童公園」坐坐；假日時，「車站前商店街（駅前商店街）」及「兒童公園」也是比較多到的地方，不過特別的就是她經常喜歡於假的下午到「神社」祈福。

由於　兩咗小時便喜歡音樂，所以放學回家會話中選「音樂」的話題會比較有效，而她本身不擅長於「學習」及「運動」方面，所以此類話題可免則免；另外提到「學會（クラブ）」的事亦有很好的反應，而最特別的就是當談到「興趣（趣味）」時，有可能會令到她臉紅，這並不是不好的。至於她問到有關天氣的事時，最好的反應便是回答「晴天（晴れ～）」

特別事件表

編號	事件名	特別畫面	出現場所	時間帶	所需好感度	其他條件
1	借去教科書（1）	×	中五課室	休息時間	I	7～14日（9日除外）發生
2	借去教科書（2）	×	×	第3時限休息時間	×	發生過事件『1』
3	かすみ憂鬱中	○	兒童公園	繞道時間	F、H、I	2～5日發生
4	風將裙子吹起！	○	屋頂	休息時間	I以外	3學期的晴天日子、星期六以外
5	遺失的錢包	×	中五課室	休息時間	F	1～19日發生
6	找尋小貓	×	泳池	休息時間、午飯時間	C、F	×
7	遊戲機中心的布公仔	×	遊戲機中心	繞道時間	C、F	×
8	在實驗室尖叫	○	實驗室	休息時間	E、F	9日以外
9	不能開的課室	×	中六課室	午飯時間	H	1～17日發生
10	不能開的課室（特殊）	×	中六課室	午飯時間	E、F、H	1~17日發生、爆機10次以上
11	掉垃圾	○	中五課室	放學後	E、H	×
12	糖果食譜	×	書店	繞道時間	E、H	×
13	かすみ的糖果	×	家中	星期日	×	在事件『12』選期待（楽しみ～）
14	不喜歡紅蘿蔔	○	食堂	午飯時間	E、F、H	×
15	實力測驗中	×	×	第3時限休息時間	E、F、H	9日
16	真貴的唱碟	○	音樂室	放學後	C、F、G、H	×
17	眼入了塵	○	時鐘廣場	休息時間、午飯時間	B、C	×
18	曲奇餅	×	中五課室	午飯時間	B、E	9日以外
19	學校泳裝	×	泳池	休息時間	B、E	9日以外、只限1學期
20	避雨	○	兒童公園	繞道時間	D、E	只限陰天日子
21	在百貨公司買衣服	×	車站前商店街	中午	D、E	×
22	落雪了	×	×	上學時	B、D、E	只限陰天日子及2學期
23	在神社祈願	×	神社	繞道時間	G	×
24	驚嚇倒	×	中六課室	休息時間、午飯時間	D、G	×
25	可否教我？	○	教員室	放學後	D、G	×
26	戀愛咒語書	×	任何年級課室	休息時間	D、G	×
27	背後有雲	○	運動場	休息時間	B、C、D、G	9日以外
28	患傷風早退（1）	×	保健室	休息時間、午飯時間	D	星期六以外
29	患傷風早退（2）	×	×	回到家	×	發生過事件『28』
30	我是誰？	×	中五課室	休息時間、午飯時間	A、D	×
31	有否記起這首曲？	○	音樂室	放學後	A	19～31日發生
32	喜歡這地方	×	屋頂	放學後	A	19～31日發生、只限晴天日子
33	晚上的電話（1）	×	×	晚上	A	21～31日發生
34	晚上的電話（2）	×	×	上學時	×	發生過事件『33』
35	錢包	×	任何年級課室	休息時間、午飯時間、放學後	B、C、D、E、G	20日發生（收到禮物）
36	手造的顫褥	×	×	回家後	A	20日發生（收到禮物）
37	七瀨かすみ與波多野葵（上學時相遇）	×	×	早上的學校	I	×
38	七瀨かすみ與君子（上學時相遇）	×	×	早上的學校	F、H	乘巴士以外上學
39	七瀨かすみ與波多野葵（一般相遇）	×	任何年級課室	休息時間、午飯時間、放學後	E、F、H	×
40	七瀨かすみ與沢田璃未（一般相遇）	×	任何年級課室	休息時間、午飯時間、放學後	×	×
41	七瀨かすみ與香坂麻衣子（一般相遇）	×	任何年級課室	休息時間、午飯時間、放學後	E	×
42	七瀨かすみ與高林勇次（一般相遇）	×	任何年級課室	休息時間、午飯時間、放學後	C、E、G	×
43	七瀨かすみ與君子（一般相遇）	×	中四課室	休息時間、午飯時間、放學後	I	×
44	七瀨かすみ與波多野葵（放學時相遇）	×	×	回家時	F、H	×
45	七瀨かすみ與君子（放學時相遇）	×	×	回家時	I	×

願天下有情人終成眷屬！








NINTENDO64 製造商：ASCII 發售日：發售中(1月15日)
售價：7800日圓 容量：96 M
SLG/MEM

By: Agent X



J-LEAGUE TACTICS SOCCER

你好！又係我Agent X呀！相信有看過上期《遊戲誌》的朋友，一定會知道筆者曾經介紹過一隻Nintendo 64的模擬足球育成遊戲—《J-LEAGUE TACTICS SOCCER》。至於今次，筆者則會繼續為大家介紹一下各種訓練項目的組合、特殊能力及外籍球員等資料。

練習組合推介篇

在上期的《遊戲誌》中，筆者曾經介紹過各種訓練球員的方法及效果。不過，大家有一點是需要注意的，就是不同的練習組合將會影響到訓練效果。因此，若玩者用錯了練習組合的話，便會出現"不升反跌"的不良情況。





各種練習組合及效果表

組合	效果
DF(ディフェンス)→筋トレーニング→走り込む	全練習效果上升
DF→筋トレーニング→クロカン	全練習效果上升
スプリント→ドリブル→シュート	全練習效果上升
スケート→ドリブル→シュート	全練習效果上升
スプリント系練習→シュート/DF/傳球/盤球→筋トレーニング/跳躍(ジャンプ)	出現較高的練習效果
スプリント系練習→シュート/DF/傳球/盤球	出現較高的練習效果
シュート/DF/傳球/盤球→筋トレーニング/跳躍(ジャンプ)→走り込む系練習	出現較高的練習效果
シュート/DF/傳球/盤球→筋トレーニング/跳躍(ジャンプ)	出現較高的練習效果
筋トレーニング/跳躍(ジャンプ)→走り込む系練習	出現較高的練習效果
ドリブル→筋トレーニング→走り込む	出現較高的練習效果
休養→スプリント	出現較高的練習效果
筋トレーニング→シュート	出現較高的練習效果
筋トレーニング→スプリント	出現較高的練習效果
筋トレーニング→筋トレーニング	出現較高的練習效果
スプリント→シュート→筋トレーニング	出現較高的練習效果
スプリント→ドリブル→筋トレーニング	出現較高的練習效果
スプリント→走り込む	出現較高的練習效果
スプリント→スイミング	出現較高的練習效果
スプリント→クロカン	出現較高的練習效果
スケート→シュート→筋トレーニング	出現較高的練習效果
スケート→ドリブル→筋トレーニング	出現較高的練習效果
スケート→走り込む	出現較高的練習效果
スケート→スイミング	出現較高的練習效果
スケート→クロカン	出現較高的練習效果
走り込む→スプリント	出現較高的練習效果
走り込む→スケート	出現較高的練習效果
スイミング→スプリント	出現較高的練習效果
スイミング→スケート	出現較高的練習效果
クロカン→スケート	出現較高的練習效果
ブラジル體操→ブラジル體操→其他練習	練習效果出現下降情況

特殊能力詳細篇

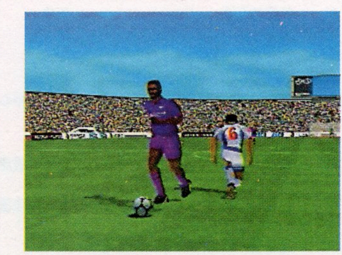
每一位球員，不論在練習或比賽過程中，均有機會獲得一些優良或不良的特殊能力。當然，身為一位知人善任的領隊，自然應好好利用那些擁有特殊能力的球員，以為球隊帶來勝利。

不過，在《J-LEAGUE TACTICS SOCCER》中，各種特殊能力除了有好的一面之餘，更有可能出現一些阻礙球員發揮的不良能力。因此，若不幸有球員獲得了一些不良能力的話，便應該選擇「治療」來將球員的不良能力消除。

特殊優良能力一覽

技名稱	效果	條件
PKに強い	PK時，全能力均會上升	出現特殊事件
キラーパス	可以做出對手完全不能阻止的致命傳球	成為攻擊中場(OH)，而且要有非常高的傳球力
コイントス	多取得先開球的優勢	出現特殊事件
スーパー・サブ	下半場時入替的話，幹勁(やる氣)會上升	出現特殊事件
フェア・プレー	減少接獲黃紅牌的機會	出現特殊事件
ピッチ不良に適応	在雨、雪天氣下不會出現滑倒情況	出現特殊事件
Fスピリッツ	球隊落後時幹勁(やる氣)會上升	出現特殊事件
ロングシュート	遠射時決定力會上升	要有非常高的踢球力
ロングズロー	有機會擲出長程界外球	出現特殊事件
ヘディング得意	在處理頭球時，決定力及踢球力均會上升	出現特殊事件
Vゴール	進入加時後，決定力會上升	出現特殊事件
爆發力	取得入球的球員，其決定力會上升	出現特殊事件
嗅覺	在對手禁區中，其命中率會較高	出現特殊事件
タイトマーク	盯人時，被盯著的對方球員其持久力會變得低下	成為後衛(DF)或中場(MF)
コーチング	後衛的防守力會上升	成為龍門(GK)
リーダーシップ	令全隊球員的幹勁(やる氣)上升，並有防止下降的效果	出現特殊事件
カリスマ	令全隊球員的幹勁(やる氣)大幅上升，並有防止下降的效果	出現特殊事件
ムードメーカー	防止幹勁(やる氣)出現下降	出現特殊事件
回復が早い	休養時，其體力會得到較大的回復	出現特殊事件
タフ	減少練習及比賽時受傷的機率	出現特殊事件
人気	比賽時，將之派遣上陣的話，便會增加監督的評價	出現特殊事件

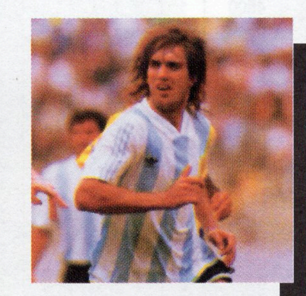




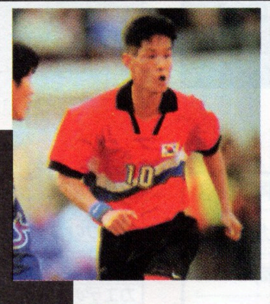
特殊不良能力一覽

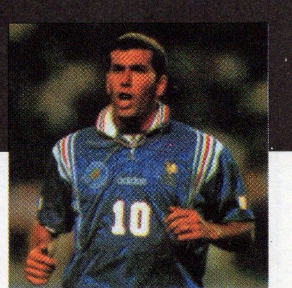
むら気	就算幹勁(やる氣)度高，效果也會很低	出現特殊事件
ハードタックル	令對手容易受傷，但其代價自然是黃紅牌大豐收	要有非常高的防守力
PKに弱い	PK 時，全能力均會下降	出現特殊事件
集中力不足	球隊領先時幹勁(やる氣)會下降	出現特殊事件
ヘディング苦手	在處理頭球時，決定力及踢球力均會下降	出現特殊事件
右サイド	若錯誤將其放於左邊位置時，球員的決定力、傳球及踢球力均會下降	出現特殊事件
左サイド	若錯誤將其放於右邊位置時，球員的決定力、傳球及踢球力均會下降	出現特殊事件
回復が遅い	休養時，其體力會得到較小的回復	出現特殊事件
カゼ	體力及幹勁(やる氣)會出現不能回復的情況	出現特殊事件
腰痛	練習前，球員的體力會有下降的情況出現	出現特殊事件
スランプ	減少練習時出現 GOOD 及 EXCELLENT 的機率	出現特殊事件

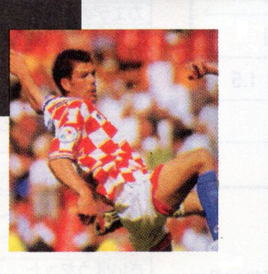




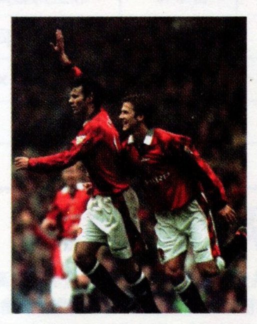








外國球員資料補遺篇



作為一位好領隊，除了懂得訓練球員及指示戰術外，更需要因應球隊的不同需要來購買一些擁有份量的星級球員。以下所介紹的，都是在遊戲中均會出現的球星，其中筆者推介的則有：巴西的朗拿度、意大利的狄比亞路、法國的施丹及阿根廷的巴狄斯圖達。當然，只要大家看見任何一名星級球員名字出現於「移籍情報」時，便不應猶豫，立即將之購入吧！(只要財政許可下)

外國球員資料及擅長位置表

球員名稱	真實姓名	國藉	擅長位置	專長	總合能力值
R・カル	R.Carlos(卡洛斯)	巴西	SB、WB	速度、踢球力	80
レオルード	Leonardo(李安納度)	巴西	SK、WG、OH	傳球、控球力	80
ドナウジーニョ	Ronaldo(朗拿度)	巴西	SK、WG	可輕易擺脱對方後衛	85
リベード	Rivaldo(李華度)	巴西	WG、OH	控球力、跳躍	79
デニウロ	Denilson(丹尼臣)	巴西	SK、WG、OH	爆發力、控球力	80
カルティーニ	P.Maldini(馬甸尼)	意大利	SH、WB、SW、SB	持久力、防守	80
D・ラッツィオ	D.Baggio(甸奴巴治奧)	意大利	OH、DH	持久力、踢球力	79
ベッリ	C.Vieri(韋利)	意大利	SK、CF、WG	決定力、跳躍	78
ディル・ピルロ	A.Del Piero(狄比亞路)	意大利	SK、WG、SH、OH、DH、WB	傳球、控球力、瞬發力	84
ロービ	R.Baggio(巴治奧)	意大利	SK、WG、OH	傳球、控球力、瞬發力	80
ザーラ	G.Zola(蘇拿)	意大利	SK、WG、SH、OH	傳球、控球力	80
ロティ	E.Petit(比堤)	法國	SH、OH、DH、WB	所有能力值都在平均以上	80
ジーズ	Z.Zidane(施丹)	法國	SH、OH、DH、WB	傳球、控球力	85
パピロ	Kanu(簡奴)	尼日利亞	SK、CF	持久力、跳躍	78
コリンシー	J.Klinsmann(奇連士文)	德國	SK、CF、WG	決定力、瞬發力	81
ジュマー	M.Sammer(森馬)	德國	DH、CB、ST、SW	防守	78
ジアレー	A.Shearer(舒利亞)	英國	SK、CF、WG	決定力、踢球力	81
デイブ	D.Beckham(碧咸)	英國	SH、OH	傳球、踢球力	80
バティートゥーダ	G.Batistuta(巴迪斯圖達)	阿根廷	SK、CF、WG	踢球力、瞬發力、跳躍	84
ケルイフォト	P.Kluivert(古華特)	荷蘭	SK、CF、WG、OH	持久力	79
キルケンプ	D.Bergkamp(柏金)	荷蘭	SK、CF、WG、OH	踢球力、瞬發力、控球力	83
オワール	Raul.G(魯爾)	西班牙	SK、CF、WG、OH	決定力、傳球、控球力	82
ヤマートビッチ	P.Mijatovic(米積杜域)	南斯拉夫	SK、WG、OH	決定力、跳躍	78
シュケレ	D.Suker(蘇加)	克羅地亞	SK、CF、WG、OH	決定力、控球力	80
バグシッチ	A.Boksic(波錫)	克羅地亞	SK、CF、WG	速度、控球力	79
B.ロードリップ	B.Laudrup(白賴仁勞特立)	丹麥	SK、CF、WG、OH	控球力	80
シューマッケル	P.Schmeichel(舒米高)	丹麥	GK	瞬發力、速度、跳躍	79
タラボルト	J.L.Chilavert(捷拉華特)	巴拉圭	GK	踢球力、跳躍	78
フェア	G.Werh(韋亞)	利比利亞	SK、WG	速度、瞬發力	81
串田	中田英壽	日本	OH、DH	傳球	73

*位置解釋：GK(守門員)、CB(中堅)、SB(兩閘)、ST(中衛)、SW(清道夫)、WB(翼衛)、DH(防守中場)、WG(翼鋒)、OH(攻擊中場)、SH(後上射手)、CF(前鋒)、SK(射手)

製造商：ATLUS　售價：6800日圓　發售日：98年12月17日
容量：CD-ROM×2　記憶：1 BLOCK
RPG／MEM／對應DUAL SHOCK

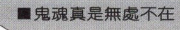
TEXT：MS

THOUSAND ARMS 攻略資料補完集 Part II

鬼魂的能力值

在遊戲世界裏的任何一處，各位都總有機會遇到相當頑強的鬼魂，但大家又會否發現其能力是在不斷增強的？原來鬼魂之能力值是因應主角馬以斯當時狀況而改變的，其計算方法請參照下表。




■鬼魂真是無處不在

鬼魂能力值計算法

HP	主角HP × 0.5	EP	和主角相同
攻擊力	主角攻擊力 × 0.7	防禦力	主角防禦力 × 0.7
速度	和主角相同	會心率	和主角相同
連續攻擊率	和主角相同	暈眩率	和主角相同
回避率	和主角相同	經驗值	主角等級 × 1.5
MP	主角等級 × 3	金錢	主角等級
道具	沒有		

禮物價格與效果總覽

基本來說，女孩們對主角的好感度共分為10級，由最低的1級以至最高的10級，當中每級亦會細分為10等份，即是說若起初時是1.0當送過+4之禮物後就會變成1.4，直到繼續提升至2.0時才會正式顯示好感度變成2級，因此最好盡量選擇能提升好感度較多的禮品。



■到底送甚麼禮物會比較好呢？



■看，能逗得女孩子那麼歡喜雀躍

禮物名稱	價格	蘇	維	卡	妮	瑪	芭	鏡	美	達
ガーベラのはな	240	2	1	0	2	1	1	1	1	1
ひなげしのはな	230	2	-2	-1	1	0	1	3	2	0
ヒマワリのはな	1000	3	2	0	2	2	1	1	1	1
バラのはなたば	3200	-1	2	4	0	0	2	0	2	2
ポトス	520	5	1	-1	2	1	1	1	2	3
サボテン	320	2	1	-1	2	3	2	1	1	1
たのしいほん	580	2	3	-2	2	2	1	2	-2	0
かなしいほん	860	0	-3	2	-2	-1	2	0	1	2
ホラーなほん	1200	1	3	4	-3	-2	1	1	0	2
ラブラブなほん	3500	3	-2	2	-3	-1	0	2	2	0
カエルのほん	3400	-4	-3	-3	3	5	-5	-4	2	-5
すうがくのほん	2800	-3	-5	1	-3	3	0	-1	5	2
ぶつりがくのほん	3200	-2	-4	0	-2	3	-1	0	5	3
エッチなほん	350	-5	-5	-5	-5	-5	-5	-5	-5	-5
カエルのぬいぐるみ	9800	3	1	-2	3	5	1	2	-3	-1
クマのぬいぐるみ	6800	3	0	1	5	3	0	2	-2	0
イヌのぬいぐるみ	4800	2	1	0	3	2	0	1	0	1
ウマのぬいぐるみ	4300	2	0	3	3	2	0	1	-1	-1
ダマシーにんぎょう	6500	3	1	2	4	3	1	2	0	-3
カエルのきぐるみ	6400	2	-2	-1	3	5	1	2	1	-4
クマのきぐるみ	7640	2	-2	-2	5	2	-1	2	0	-4
おおきなクマさん	6400	2	1	0	4	-2	0	2	1	-2
ルビーのゆびわ	6800	1	2	4	2	-3	-1	1	-2	3
ダイヤのゆびわ	12000	3	2	4	2	0	2	3	1	5
エメラルドのゆびわ	9800	1	2	4	1	-1	0	2	0	3
プラチナネックレス	8700	2	1	3	2	0	2	2	0	0
パールのネックレス	4600	1	3	2	1	-2	1	1	0	5
きんのネックレス	6900	-1	1	3	1	-1	-2	2	-1	1
ぎんのブレスレット	3000	2	1	2	0	-3	2	1	1	-1
ハートのペンダント	3100	3	-2	-1	2	-2	2	2	2	-3
サンゴのブローチ	6500	3	2	1	0	-3	1	2	-1	0
ぎんのチョーカー	3500	2	3	4	-3	-1	3	0	-1	0
かいのくびかざり	3500	3	3	1	2	-2	-1	2	0	-1
しゃれたイヤリング	860	4	-1	2	1	-2	-2	4	-1	0
はやりのルージュ	160	1	-1	2	-2	0	-1	2	-2	0
リップクリーム	150	2	0	-1	0	-1	-1	-1	0	0
ブランドのこうすい	3200	0	1	3	2	-1	0	1	-1	1
やすもののこうすい	60	1	0	-5	-2	-2	-1	0	0	-1
あかいマニキュア	900	1	-1	2	2	-1	0	1	0	2
ピンクのマニキュア	920	3	1	0	1	0	1	2	1	0
アロエけしょうすい	1200	2	0	2	0	-2	2	2	1	1
モモのけしょうすい	1250	3	1	1	1	0	1	2	2	0
ハーブけしょうすい	1600	2	1	2	2	0	0	2	0	1
ブルーのマスカラ	1200	0	-1	3	1	-1	1	2	-2	2
ハデなアイシャドウ	160	-2	0	3	-1	-1	-1	3	0	1
かみセッケン	300	1	0	-1	-1	1	2	1	0	0
バスエッセンス	2200	3	1	3	2	0	4	2	0	1
さわやかローション	170	1	1	2	0	-1	2	1	1	1
あぶらとりがみ	800	0	-1	1	-1	-1	2	1	-1	-1
キンパクいりソープ	2200	-1	1	2	-2	0	1	0	-1	1
しろめのファンデ	1500	1	-2	2	0	-1	2	0	0	2
ひやけどめ	1600	2	-2	2	1	0	2	2	1	2
こうきゅうセッケン	1000	1	-1	2	-2	2	3	-2	1	1
かおりのセッケン	230	1	0	-4	-4	-2	3	-5	0	0
カチューシャ	800	0	-2	-4	1	-2	2	1	1	2
たけのかんざし	1240	1	0	-2	1	-2	1	5	2	2
カエデのかんざし	1800	1	-1	-2	0	-2	0	3	1	1
きんのかんざし	6800	-1	1	2	1	0	1	-5	1	1
ツゲのクシ	5400	2	-1	0	1	-1	3	4	2	3
しゅぬりのクシ	2300	-1	-1	1	1	-1	1	-5	2	1
こぶりなクシ	120	3	1	1	0	0	1	4	1	1
おしゃれなブラシ	1200	3	0	0	2	1	1	2	1	0
ピンクのリボン	230	4	-1	-2	2	-1	0	2	2	0
みずたまのリボン	250	3	-2	0	1	0	0	2	1	0
じゅんぱくのリボン	1200	4	-1	-1	1	0	0	3	2	1
オルゴール	12000	5	2	1	0	1	0	1	0	2
リストバンド	750	-3	5	-5	-4	1	-5	-4	-4	-5
てつアレイ	1800	-5	5	-3	-2	1	-4	-5	-3	-4
さいほうセット	3000	2	0	2	5	-5	1	1	1	2
おそうじセット	1450	1	-3	0	1	-2	5	0	0	1
せんがんセット	1100	2	-1	0	0	-1	5	0	-1	0
こうぐセット	3400	-3	2	-3	-4	5	-5	-2	3	4
じっけんきぐ	4400	-4	-3	-4	-3	2	-5	1	5	-5
カエルしいくセット	3800	2	-5	-5	2	5	-4	2	2	-4
さどうセット	8940	2	-2	1	-1	-5	1	5	1	3
かねのなるき	4500	2	0	5	-2	-2	-1	1	0	1
てつのせんす	3400	1	3	-2	-4	1	-1	3	2	-4
さびれたせんす	2300	-1	-5	1	1	1	-4	3	1	3
しゅぬりのせんす	4000	1	-4	2	0	2	-2	3	-2	1
ガラスのすず	1800	4	1	2	-1	1	-1	2	-2	2
タマのすず	1500	5	1	2	4	2	1	3	1	1
きんのすず	6900	5	-2	3	1	2	2	1	-2	1
ラベンダーのポプリ	1200	2	-1	1	3	1	1	2	1	0
アロマセット	3500	0	0	3	1	2	0	1	2	2
きいろのサイフ	4000	-1	-2	5	-1	-5	-4	1	1	-2
エスニックなくつ	3800	1	3	2	2	1	-5	-3	-2	-4
エナメルシューズ	5000	1	2	3	2	2	-5	1	1	-5
ワークブーツ	6200	-2	4	-2	1	4	2	-2	1	1
ゴムのサンダル	1100	1	1	-2	1	-2	3	1	2	0
ピンクのサンダル	2300	2	1	2	2	-1	3	2	1	1
しろいサンダル	3000	2	1	3	1	0	2	2	2	0
まっかなハイヒール	2400	0	-2	2	3	-2	0	0	1	2
みずたまのスカーフ	900	1	-1	1	2	2	0	2	1	1
バンディガーのかさ	30	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4	-4
フリフリのひがさ	2500	0	-4	2	2	-3	1	3	-2	2
しぶいサングラス	4200	1	2	2	1	2	-4	-2	-1	3
ラピスのピアス	3200	2	0	1	0	2	1	2	-1	3
きんのピアス	6200	-1	1	3	1	2	-2	2	-1	2
かわいいリュック	2300	1	-2	-4	2	2	0	1	2	-2
いけてるTシャツ	3300	2	3	1	-2	1	0	-4	1	2
もめんのハンカチ	90	1	0	-3	0	1	3	2	2	1
シルクのハンカチ	2900	2	0	2	1	0	5	2	1	2
きいろのハンカチ	800	1	2	-1	0	2	3	1	1	-1
めんのきんちゃく	1200	2	-2	0	2	-3	0	3	2	0
きぬのきんちゃく	5800	2	1	3	1	0	2	3	1	2
ぬののきんちゃく	890	0	-1	-2	0	1	1	5	0	0
ウエストポーチ	2400	1	-4	5	-5	1	-3	-4	0	-3
こうきゅうバッグ	5300	2	0	3	2	0	1	1	2	1
おしゃれなバッグ	3200	2	-1	1	3	-1	0	1	2	-2
ヒョウがらのバッグ	7200	1	5	3	-2	-1	1	-4	-4	2
ワニがわのバッグ	6200	-4	4	4	0	-2	-4	-5	1	1

註：蘇＝蘇迪娜[ソディナ]、維＝維娜[ウィナ]、卡＝卡玲[カイリーン]、妮＝妮露沙[ネルシャ]、瑪＝瑪莉安[マリオン]、芭＝芭露瑪[パルマ]、鏡＝鏡花[キョウカ]、美＝美露[ミル]、達＝美達莉雅[メータリア]



製造商：NAMCO　容量：CD-ROM
發售日：發售中　售價：328港幣
ARPG MEM

TEXT：MS

TALES OF PHANTASIA

特技表

古尼斯

必殺技名稱	屬性	消費	取得方法	指令
魔神劍	無	2	LEVEL 2	↓↘→＋×
飛燕連腳	無	4	LEVEL 5	←↙↓↘→＋×
襲爪雷斬	雷	8	LEVEL 9	↑↗→↘↓＋×
虎牙破斬	無	7	LEVEL 15	→←→＋×
秋沙雨	無	12	LEVEL 12	→↓↘＋×
柔招來	無	6	LEVEL 20	↑↓＋□
鳳凰天驅	火	8	LEVEL 23	↑↗→＋×
守護方陣	光	20	LEVEL 27	←↙↓↘→↘→＋○
真空破斬	無	12	LEVEL 31	→↘↓↙←→＋○
集氣法	無	10	LEVEL 34	↓↓↓＋□
獅子戰吼	無	12	LEVEL 37	→←↙↓↘→＋×
剛招來	火	16	LEVEL 41	↓↑＋□
閃空裂破	光	10	LEVEL 45	→↘↓↙←→＋×
紅蓮劍	火	10	LEVEL 50	↓↙←↙↓↘→＋×
殺劇舞荒劍	無	50	LEVEL 100~（無上限）	↓↘→↗↑＋×
虛空蒼破斬	光	28	炎之塔	↑↗→↘↓＋○
空間翔轉移	光	30	多利特森林（未來）	↓↘→↓↘→＋×
次元斬	無	35	冰之洞穴	↓↘→↗↑＋×

奧義名稱	屬性	消費	取得方法	指令
魔神飛燕腳	無	10	地下墓地（現在）	↓↙←↙↓↘→＋□
魔神雙破斬	無	15	比魯亞達村（過去）	←↙↓↘→＋□
魔神千裂破	光	16	12 星座塔西（過去）	→←→＋□
獅子飛燕腳	無	15	水鏡之森東（過去）	→↘↓↙←→＋□
獅子吼破斬	無	20	尤古利特之都（未來）	←↙↓↘→＋×□
獅子閃空破	光	20	夫利斯基	→←→＋×□
獅子千裂破	無	28	忍者之里	→↓↘＋×□
襲爪飛燕腳	雷	15	美多加魯斯（過去）	→↘↓↙←→＋×□
襲爪雷斬破	雷	18	摩利亞坑道 21F（未來）	←↙↓↘→＋×○
襲爪閃空破	雷	19	雲魯哈拉平原（過去）	→←→＋×○
襲爪千裂破	雷	22	比利捷亞市（過去）	→↓↘＋×○
鳳凰天翔腳	火	14	美基魯之町（未來）	→↘↓↙←→＋×○
鳳凰翔破斬	火	17	保利蘭特東南（未來）	←↙↓↘→＋○□
鳳凰天空破	火	18	常闇之町阿尼	→←→＋○□
鳳凰千裂破	火	21	艾特華度宅西南（過去）	→↓↘＋○□
轉移蒼破斬	光	40	多利特森林（未來）	↓↘→↓↘→＋□
時空蒼破斬	無	50	多利特森林（未來）	→↘↓↙←→＋○□

卓士達

箭術名稱	屬性	消費	取得方法	指令
紅蓮	火	4	LEVEL 3	↓↘→＋×
凍牙	冰	5	LEVEL 8	↓↘→＋□
轟天	雷	8	LEVEL 16	←↙↓↘→＋×
衝破	地	11	LEVEL 22	→↓↘＋×
震天	無	11	LEVEL 28	←↙↓↘→＋□
鷲羽	風	12	LEVEL 34	→↘↓↙←→＋×
疾風	無	14	LEVEL 40	→↓↘＋□
大牙	無	20	LEVEL 46	→↘↓↙←→＋□
屠龍	無	45	LEVEL 52	↓↙←↙↓↘→＋×

玲玲

忍術名稱	屬性	消費	取得方法	指令
寫身	無	10	開始時已有	↓↓↓＋□
不知火	無	7	開始時已有	←↙↓↘→＋□
飯鋼落	無	8	開始時已有	↓↘→↗↑＋×
葉隱	無	12	開始時已有	↓↑↓↑＋□
曼珠沙華	火	10	熱砂之洞	←↙↓↘→＋×
雷電	雷	12	12 星座塔	→↓↘＋×
鎌鼠	風	15	妖精之谷	↓↘→↓↘→＋×
兒雷也	無	45	闇之洞穴	↓↙←↙↓↘→＋×
五月雨	無	30	摩利亞洞穴	↓↙←↙↓↘→＋□

美特

法術名稱	效果	消費	取得方法
ファーストエイド	己方一人 HP 回復	5	LEVEL 1
ピコハン	令敵方 1 人暈倒	4	LEVEL 5
チャージ	分 TP 給同伴	10	LEVEL 8
ディープミスト	令敵方命中率下降	3	LEVEL 11
ヒール	己方一人 HP 回復	10	LEVEL 14
アシッドレイン	令敵方防衛力下降	12	LEVEL 17
アーチドート	解毒	8	LEVEL 20
サイレンス	封敵方呪文	6	LEVEL 23
ナース	己方全體 HP 回復	20	LEVEL 26
シャープネス	己方一人攻擊力上升	12	LEVEL 29
リカバー	回復己方一人的異常狀態	18	LEVEL 32
ディスペル	回復己方一人的異常狀態	14	LEVEL 35
キュア	己方一人 HP 回復	22	LEVEL 38
ピコピコハンマー	令敵方全體暈倒	20	LEVEL 41
バリアー	己方一人防衛力上升	15	LEVEL 44
レイズデッド	復活	26	LEVEL 47
レザレクション	己方全體 HP 全回復	32	LEVEL 50
タイムストップ	停止敵人行動	50	LEVEL 53

告拿斯

精靈名稱	屬性	消費	取得方法
シルフ（風之精靈）	風	8	羅域利爾谷（過去）
ウンディーネ（水之精靈）	水	12	浸食洞（過去）
ノーム（地之精靈）	地	16	精靈之洞（過去）
イフリート（火之精靈）	火	20	熱砂之洞（過去）
マクスウェル（麥士維）	無	20	摩利亞坑道（過去）
ルナ（月之精靈露娜）	光	24	12 星座塔（過去）
シャドウ（闇之精靈）	闇	30	闇之洞穴（未來）
アスカ（光之精靈）	光	30	超古代都市（未來）
ヴォルト（雷之精靈）	雷	26	奧魯特之洞（未來）
オリジン（奧利斯）	無	36	多利特森林（未來）
グレムリンレアー（小惡魔）	闇	42	摩利亞坑道（未來）
ブルート（魔王）	闇	60	摩利亞坑道（未來）

艾絲

魔術名稱	屬性	消費	取得方法
ファイアボール	火	3	開始時已有
アイスニードル	水	3	開始時已有
ストーンブラスト	地	3	尤古利特之村（過去）
ライトニング	雷	5	比利捷亞市（過去）
ストーム	風	8	比利捷亞市（過去）
クレイブ	地	10	精靈洞穴（過去）
アイストーネード	水	10	尤古利特之村（過去）
イラプション	火	10	熱砂之洞（過去）
トラクタービーム	無	12	阿魯雲尼斯達（過去）
サンダーフレード	雷	16	阿魯雲尼斯達（過去）
サイクロン	風	17	比魯亞達村（過去）
レイ	光	18	12 星座塔（過去）
ファイアストーム	火	20	達奧斯城（過去）
ロックマウンテン	地	20	達奧斯城（過去）
テンベスト	風	24	迪美魯之館（未來）
メイルストローム	水	22	浸食洞（未來）
アースクェイク	地	27	忍者之里旁的森林
ゴッドフレス	風	32	超古代都市（過去）
エクスブロード	水	32	炎之塔（未來）
インデクニション	雷	30	美多加魯斯（過去）
タイダルウェーブ	水	34	冰之洞穴
ブラックホール	闇	42	摩利亞坑道（未來）
メテオスォーム	無	50	達奧斯城（未來）
ビッグバン	光	75	摩利亞坑道（未來）


FINAL FANTASY VIII
ファイナルファンタジーVIII
嗨！夠了沒有？整月也是FF VIII，簡直悶出鳥來啦，地球上再沒有其他GAME了麼？
唔，2月17日日本便有個AOU SHOW，即是街機展，是時候將眼界放遠些啦。不過看來你們都也不會千里昭昭跑到日本看吧，至於我們互動遊戲誌一眾狂人屆時便會去搗亂，並且會順便製作一個特輯的。那麼，想看的話便留意互動電視吧，因為特輯是會於2月26日開始播放啊。
互動遊戲誌
互動遊戲誌
明るい運営・楽しいアミューズメント
AOU
AMUSEMENT EXPO
© 1999 SQUARE CHARATER DESIGN: TETSUYA NOMURA


玩家特區

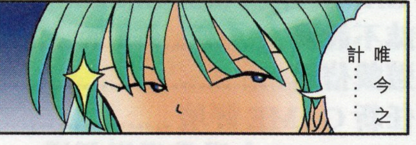
惱懊GAME你教

插畫：超音潛艇

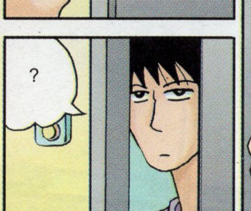












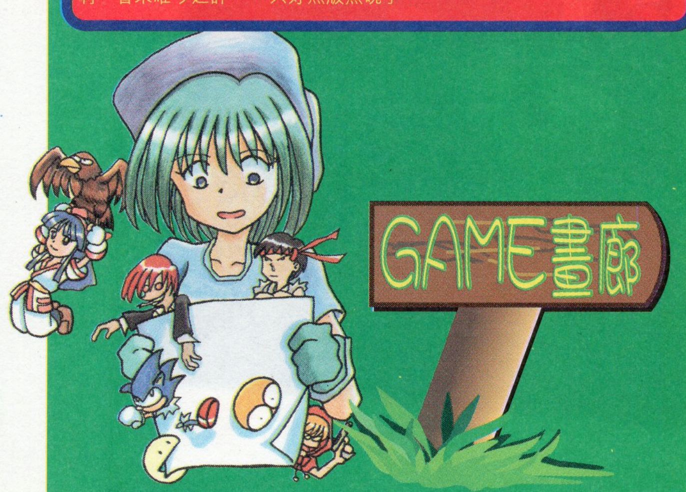




GP玲奈MESSAGE：

噢，看了上期小健健的「編者話」，真是嚇了我一跳哩，我想~~也許~~他只是說笑罷了~~。不過這傢伙時常傻乎乎的，說話又沒句真，現在還拿我來開玩笑，實在太過份了！我決定以後都不睬他啊。

說了點無謂的事，是時侯說些關於「GAME你教」的東西啦。唔，大家覺得今期「G.P玲奈SHOW GAME SHOW」怎樣？是不是很有新年氣氛呢？超音潛艇的畫功也越來越好啦，也把我畫得越來越嬌俏可愛。（當然啦，我原來就是這樣的女孩子嘛）不過說實在的，新年之後真是有很多遊戲想買啊，看來唯今之計~~，只好照版煮碗了。



佳作獎：



小丸　？　？

短評：今期有兩張作品我都很喜歡，左挑右選的，還是決定給兩個佳作獎。小丸這張作品，原創的地方不少，又能帶出阿薰及真嗣那古怪的關係。而且他們的衣服圖案也畫得十分仔細，只是背景的地方上色比較馬虎而已~~。



佳作獎：

《星之丘學園物語～學園祭》秘技大全？？

To：山寺良牙先生：

Hello！我係第一次寫信比你。我喺87、88期見到你製作嘅《星之丘學園物語～學園祭》攻略，做得幾詳細喎！

遊戲目的就係幫一啲學會工作，令到啲女仔對主角產生好感。原來去一啲冇人嘅課室真係有機會搵到Cutter、膠袋、Memo呢啲嘢。做完兼職之後，又去到冇人嘅地方，有時搵到錢，有時搵到喺購買部買唔到嘅吖添，等玩者唔駛嗌錢買吖嘛！

我諗初中生內海KARIN唔係比我哋追求嘅原因，係因為喺MAP度冇顯示到佢喺邊。淨係見到佢嗰陣，一係就講嘢，其次就係問嘢，仲有換下啲對個學園祭有用嘅嘢咁囉。

講啲秘技比你聽吖：

(a) 如果雪柳奈瑞菜同秋月伊吹嘅學會完成度高，學園祭嗰日就可以入去食哂五款美味嘅食物。

(b) 日向照美同小泉玲子嘅學會完成度高嘅話，向果日去體育館就會見到佢哋演出成功㗎啦。

(c) 櫻井陽子同花菱靜香嘅學會完成度高嘅話，去體育館就見到佢哋研究科學成功。

(d) 籐野沙織同進藤愛嘅學會完成度高，喺美術室就可以睇埋另外兩幅隱藏圖畫啦。

(e) 山田美沙子嘅好感度高，如果見到佢喺校舍前公園，佢會搵個空箱，清潔用具同觀察植物比你。

(f) 內田真子如果佢喺圖書館唔開心，先選擇第三項，再選擇第一項，咁就可以令到佢再返學。

(g) 第一個星期六做完兼職後，如果海沮話星之丘公園有事發生，玩者去到就見會到片票霞比人蝦。

(h) 其實喺冇人嘅圖書館入面，係有機會見到一位初中生～藤崎美耶嘅。

(i) 第一日水澤翔子帶你上天台，選擇第二項就可以見到謎之女～芙容瞳。

(j) 如果向學園祭還到遙籐愛企喺體育倉前砷，佢會話比你聽校夜祭之後去正門等佢。

(k) 如果內田真子又企喺「雪柳」嘅茶屋門口，佢又會話校夜祭之後去和葉公園等佢。

以下比小健健：

麻宮雅典娜好happy呀！喺No.92期刊登我嘅來信，Thank you！但係，乜官村優子真係嚟過HK搭MTR同唱歌咩？嘩，你唔講我都唔知！至抵死嘅係戰隊講咗做「煎堆」，誓盟講咗做「細紋」，哈！哈！認真抵死！

TO：米奇

HELLO！我係ASAMIYA ATHERA，係GPM同GP之長期讀者，希望你可以早D刊登呢封信，THANK YOU！

响NO.93期見到仔介紹《心跳POCKET》，WELL，我真係好想買部GBC再加呢隻GAME來玩吓，因為我係《心跳》嘅FANS來㗎！

我覺得紐緒結奈有優點同缺點；好嘅係有加入科學組，又努力做實驗同開發，衰嘅有：強追藤崎詩織入科學組,又成日婣和泉恭子嗌架，你有冇發覺？

WELL，原來仲有芭杜妮西亞．麥格斯，和泉恭子同宗像尚美嘅新角色登場㗎，正喎！等我介紹呢隻GAME比我同學玩先！

WELL，原來又可以同自己嘅情敵對戰㗎？呢隻GAME係咪KONAMI之前諗劃出晒火先至推出呢？最佳情侶比拼：片桐彩子啦！因為藤崎詩織太難追，所以最後都會揀佢，BUT，如果我哋輸咗，又要重新攻略，真「擇駁」！

原來又可以對戰Beat Mania㗎？太好喇！唔知街機嘅Beat Mania玩玩吓有2片桐彩子出現呢？又唔知DC同PS會唔會推出呢隻GAME呢？

以下比GP玲奈：

可唔可以刊登控火之Chris，不知火舞及山反崎由里嘅聲優資料，Thank you！

PS：希望可以早啲刊登我嘅來信
祝各位編輯生活愉快！

公理書院4D班7號
麻宮雅典娜敬上
19/1/99

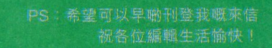
山寺良牙的回覆:

TO麻官雅典娜：

首先多謝各下的來信，事實上，各下所提到的A的1/2、F、G事件，本人也曾在做攻略時遇到過，只不過有時因版位及內容問題不能刊出，請見諒！而攻略「只是做得幾詳細」……，不過算了；説開本人最近買到了《星之丘學園物語 學園祭》的公式攻略本，「希望將來」有機會會做「遊戲研究坊」吧！

ALICE 17　　女

短評：今次顏色的層次感好像比上幾張更高啊。看起來，你跟CLAMP姐姐們的距離越來越近了~~。



刊登作品：



SAMMI 14　　女

短評：衣服、肌理的質感處理，基本上已開始能掌握了。但人物的動作好像生硬了點啊。

新欄目！！

COSPLAY 遊園地！！

大家是否很想扮演遊戲中自己心愛的角色呢？這個就是在港日兩地都甚是流行的COSPLAY活動了。而在這個「COSPLAY遊園地」中，歡迎大家把自己的COSPLAY照片寄來，而我們每期就會揀選出數張最有趣的登出來公諸同好。參加辦法方面，請於照片背面貼上作者的真實姓名、年齡、性別、地址、電話及所扮演的人物及其所屬遊戲，寄來「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓 遊戲誌COSPLAY遊園地收」即可。所有照片不論刊登與否，皆會寄回給作者。事不宜遲，快點寄照片來啦。

新人事新作風！！

GAME 畫廊參加辦法！

畫稿大少不限，題材以GAME及動畫為主。請於畫稿背面貼上作者的真實姓名、年齡、性別、地址及電話，寄來「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓 遊戲誌GAME畫廊收」。所有畫稿不論刊登與否，皆會寄回給作者。而每期更會有稿費寄給被選為「佳作獎」及「優秀作品」的作者，以示作鼓勵。(惟鉛筆及原子筆畫恕不接受)

這是你們的「編輯 TOUCH！」

其實「編輯TOUCH！」的目的，希望各方教友可以利用這片小天地跟我們眾編輯交流。例如可以了解一下作為《遊戲誌》編輯的日常生活、(寫稿→吃飯→睡覺→寫稿？)小健健最愛吃的東西(6號餐要多隻淨熱狗？)、又或者向ZAC請教一下各賽車女郎的資料等等。總之是一個讓讀者了解編輯的機會，事不宜遲，快點寫信來啦。

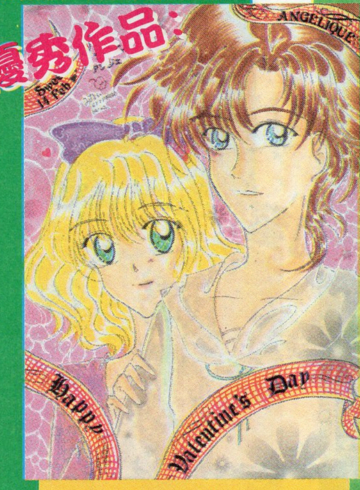
優秀作品：



C. LAM？　　女

短評：這畫給我的第一個感覺是結構很結實，而且衣服的帶子上用有金粉的顏料上色，也蠻特別。但是小腿跟大腿的比例好像有點問題啊。

優秀作品：



MINAI　20　　女

短評：作者千叮萬囑要我在情人節左右才好刊登，現在如你所願吧。看上去給我的感覺好像是少女漫畫的彩色版頭，而且作品也很有個人風格哩。



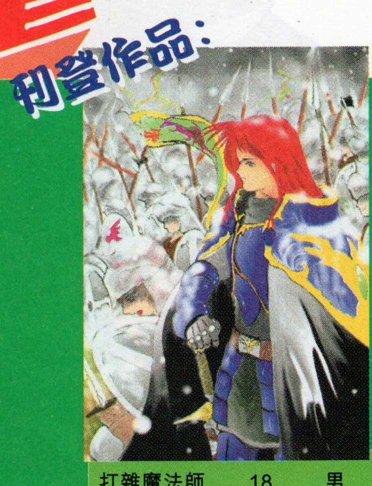
刊登作品：



YUKI　15　　女

短評：在公園前的藤崎詩織啊，上色方便好像馬虎了點，努力改善一下吧。

刊登作品：



打雜魔法師　　18　　男

短評：一張電腦PRINT OUT出來的來稿，但由於你的PRINTER問題，令你的畫稿大打折扣啊。不過就算如此，畫面也能散發出一種氣勢來。

小健健的回覆：

我當然知道宮村優子來過香港啦，因為她其中一張LD有她來港錄中文版「根性戰隊」的片段嘛。不過我今期之後再不是《GPM》的編輯啦，你自己好好保重啦啦啦~~請呀呀呀呀！！

(之後「伏！」一聲的就閃走了)

GP玲奈的回覆：

控火之Chris的聲優資料，於88期不是已經刊登了嗎？而為不知火舞配音的就是曾木亞古彌。山反崎由里的配音員就是horiekaori啦。不好意思，我手頭上就有這些資料而已~~。



■她就是曾木亞古彌啦。

米奇的回覆：

ASAMIYA ATHENA：

WELL，你封信真係好多「WELL」。

米奇都好期待隻《心跳POCKET》，我到而家都仲未買GAMEBOY COLOR，不過出《心跳》嘅時候就一定買。人哋過年會玩《FF8》，我就一於去溝女。唔知到時心跳會炒到幾錢呢？

我都唔知《心跳POCKET》有個紐緒迫藤崎入會嘅EVENT，你喺邊度聽返嚟㗎？我諗買咗隻GAME返嚟我首先會追嘅就係藤崎、虹野同館林，你有冇留意呀？兩個版本都有館林㗎，希望可以正式DATE佢啦。

講到情敵比拼，我覺得好有心思，《心跳》來身經已有好多抽象嘅人際關係實體化嘅精采地方，米奇覺得用炸彈系統嚟描寫女孩子間的謠言、嫉妬同不安好有哲學性，今次利用GB嘅對戰功能模擬出情敵的概念亦同樣精采。至於衰咗之後要追過我覺得係理所當然嘅，咁先似俾人撬走條女，如果唔係你點會發奮圖強？隻GAME出咗之後你有冇興趣同我爭過？

米奇

特級聲優迷的來信

山寺良牙：

本人是第一次來信，信當有人寄信給你時，你大概也估到又是聲優迷寄的。的確我也是聲優迷，而我喜歡的男女聲優分別是：

男聲優BEST 5：1.林延年　2.陶山章央　3.綠川光　4.子安武人　5.菊池正美

女聲優BEST 5：1.橫山智佐　2.櫻井智　3.井上喜久子　4.林原惠美　5.宮村優子

在《GPM》內眾編輯中，我最喜歡的就是你。也許因為大家也是聲優迷，所以很有共鳴，你的編者話我每期也有看，特別是問關於聲優的小問題，蠻有趣呢。希望以後也有類似的問題。說回正題，其實我有很多問題想問你，希望你能一一回答。

1.你較喜歡男聲優多些還是女聲優多些呢？我就較喜歡女聲優多些。

2.你時常也寫育成和戀愛Game的攻略，你是否十分喜歡這些類型的Game呢？而我就喜歡這類型，因為有大量配音在內。

3.你是因哪套動畫而喜歡井上喜久子呢？在她的眾作品當中，哪一套動畫是最喜歡呢？而我最喜歡「我的女神」，亦因此而喜歡她。

4.有一本叫《Voice Animage》的聲優雜誌(日文的)，請問知否在哪裡的店鋪能買到或訂到？另外，有沒有好的聲優雜誌介紹(最好是日文的)。

5.你在日本語能力試驗中考到第幾級呢？若未考過的話，你估計自己能考到第幾級呢？而我就剛考了3級試。

6.你認為在香港哪裏的店鋪能到最便宜的CD和LD呢？

7.我想知道橫山智佐和櫻井智的Fan letter地址，可否告訴我?

8.請問你曾經寫Fan letter給自己所喜歡的聲優嗎？

祝：早日達成做聲優的夢想，並且成為名聲優

聲優ファンおうこうぜんより

一九九九年一月二十日

刊登作品：



KENNA14　　男

短評：一看這張作品，就令我聯想起「怪誕城之夜」裏面的角色。雖不是人人看得明，但也許這作品已進入藝術的範疇中了。

山寺良牙的回覆：

多謝各下的來信，各下的一番說話令本人若驚若喜，其實本人向來認為「編者話」只是用來「騙版位」，基本上讀者是不會看的，當看過閣下的信後，便開始對它改觀了……以後寫編者話時該要小心點了。現在回答各下的提問——

1. 始終本人也是一位男性，那當然比較喜歡女聲優多，不過這並不代表討厭男聲優的，因為始終有些角色是除了男聲優外女聲優是無法飾演的。

2. 本人也是喜歡育成及戀愛遊戲，不過不只是這兩樣，模擬、戰略、賽車及有些射擊遊戲本人也喜歡的，格鬥遊戲就絕對討厭。至於原因嘛，除了聲優們以外，亦可練習日語的能力。

3. 本人是因《亂馬1/2》而喜歡上井上喜久子小姐的。

4.《VOICE ANIMAGE》可以到「崇光」、「三越」買到或預訂，如果說好的聲優書，《VOICE ANIMAGE》已算是比較好的，因為內容亦有聲優的出場作品LIST，絕對適合動畫迷；如果不是動畫迷的人，只是純聲優迷的話，可以看看《聲優グランプリ》(雙月刊)，這本真的是全介紹聲優的書；另外有一本名為《アニラジグランプリ》(雙月刊)則集中介紹日本聲優的電台節目。

5. 本人在1995年日本語能力試中已取得了「2級」的證書，不過最近三年均是考「1級」，可惜的是「3次也不合格」……　　……　　。

6. 這很難說，本人大多會到「信和中心」的地庫一層及三樓的「景品屋」買CD的。至於LD方面，由於本人大部份均是拜託同僚及以前去日本時買下的，所以不太清楚，對不起！

7. 橫山智佐——由於是「無所屬」，可以寄到《LOOKER》編輯部的地址再轉交給她。

櫻井智——L STAFF PROMOTION／〒164-0011東京都中野區中央2-30-2 Sビルディング3F・4F

8.有，不過他們不一定會回信的。

甚麼是「6號餐要多隻熱狗」？？

Dear遊戲誌所有編輯：

Hello！我們又見面了！先說今次寫信的目的，是希望和編輯們與某部份「人氣」讀者交流一下。不過未入正題之前，做回聲優迷應做的事吧！

不知道良牙先生是否認識「子安武人」(KOF中真吾的配音)和「齊藤亞紀子」(為神樂的配音)這兩位聲優呢？可以的話，請把他們的資料刊登出來，又要麻煩你，真是不好意思，拜託你了，Thanks！

好開始入正題了，請細心看啊！(包括我在內)

小健健君(不知你的名點解)，究竟在「編輯TOUCH」的宣傳文章內，提到你喜歡吃的東西「6號餐要多隻熱狗」，此事是不是真的？這家賣「6號餐要多隻熱狗」的店是哪裏的呢? 介紹一下吧！THANKS！

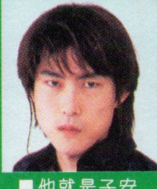
GP鈴奈，很久都未和妳正式對話了，老實說，我的「底細」妳可能還未完全了解，記得在第一次來信時，我說過我由紅白機時代開始打機的了。還有我比較精於SLG和RPG，相信你不會忘記吧！至於格鬥GAME，我最喜歡玩《街霸》系列了。因為《街霸》是成為未來格鬥GAME動向，若沒有《街霸》的話，今時今日的格鬥GAME都不會好得去哪。再者，能夠令我格鬥GAME的技術增強的，就只有《街霸》的了。是了，我還寫我自的PROFILE，內裡有我的地址，有空記得寫信來呀！

BCS丹，想不到我們都是喜歡紅丸的。你和IS莎最近如何？老實說我也有為《拳皇》作原創角色的。只是「GAME你教」方面不好意思登出來，不過不緊要了。對了，好有沒有買《拳皇》漫畫呢？最近它推出很多特別版。不知妳有沒有買下呢？還有一件事，如果妳不知道我的名字的讀者，可以叫我做「KOL」(K是指KEN，OL是指我的筆名的頭一個字)。

最後是IS莎，其實我們都有點相同的地方，我們所喜歡的角色，是在遊戲中最受歡迎的角色。妳喜歡八神庵，我就喜歡KEN。替他們配音的聲優都在90期中雙雙刊登出來了。不知我們是否有緣，我們的信總是在同一期刊登。返回正題，很久之前我買了一隻《拳皇97》攻略VCD。而在VCD中負責旁述的是三神器隊的配音(野中政宏，安井邦彥和齊藤亞紀子)，特別要提及一下安井邦彥很明顯地，他的聲音是「扮」出來的。而那隻VCD的旁白亦是十分有趣。在下更想不到野中政宏提及到自己最喜歡的角色是SHERMIE。並說在GAME中要用他(草薙京)爆機。不過有機會的話，好真是要看一下，因為他們二個的配音技術都不相百仲的。



■這位就是齊藤亞紀子小姐了。



■他就是子安武人啦。

好了，今到此為止，再見！

オーレ=ラーン

16-1-99

G. P.玲奈的回覆：

上次你的來信中雖然有你的個人資料，但我只會在「GAME你教」中回答讀者的來信，真是不好意思哩。另外在信中也有提及關於格鬥遊戲的東西，其實我也有玩格鬥遊戲的啊。好像在編輯部中甚為流行的《月華之劍士2》，我也有玩啊，不過技術當然就不是太高啦。唔，的而且確，現今幾乎所有2D格鬥遊戲的基本概念也源自《STREET FIGHTER》的。但另一方面，勁不能抹殺其他遊戲的可玩性啊。

另外，由於良牙哥哥正專心製作攻略，所以你想要的聲優資料，就由我來找找吧。不過，我只找到他們的照片而且已，真是不好意思哩~~。

BY：G.P.玲奈

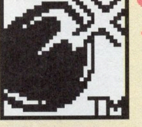
小健健的回覆：

6號餐是啥? 你想知道麼? 但你知不知世間上有種東西叫「天機」? 天機是一些不可泄漏的東西。所以我絕對不會說給你知，6號餐是於灣仔新仔茶餐廳的其中一款下午餐，內容是腿蛋公仔麵加杯飲品，售價是18港元。(轉凍飲+2元、轉鮮奶+3元、轉烏冬+3元)順利成章地，我也沒可能告訴你由於我不夠飽，所以要吃多隻淨熱狗。

BY：小健健



遊府
戲迷鼎盛年年同稱頌
遊人興旺天天齊到賀
喂！
埋嚟睇
埋嚟揀！
有好多獎品
等你哋攞！

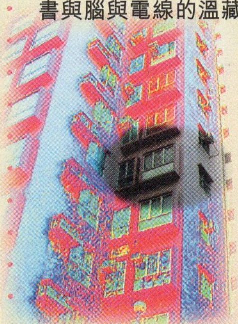


男の命

—老鬼米奇噏廢話

男の家

書與腦與電線的溫藏



男の座

安放腦袋安葬腦袋

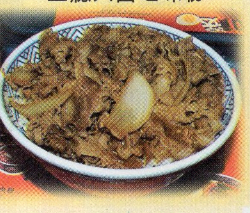


男の腦

沒有最高境界的箱

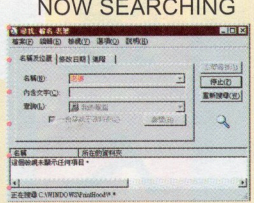
男の食

上癮只因七味粉



男の妻

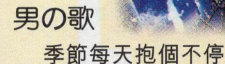
NOW SEARCHING

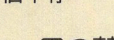


男の妾

由朝到晚愛撫不停

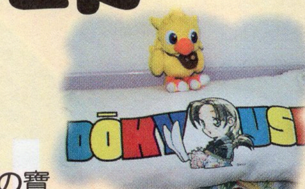






男の寶

夢和口水共處一室



男の歌

季節每天抱個不停

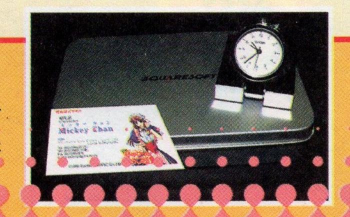
男の夢

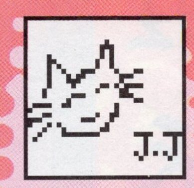
（譯文：睡覺時請勿胡思亂想）

Z Z Z Z Z Z Z

米奇獎品

這張卡片是米奇在日本用PIA CARROT卡片機製作的，應該頗能代表米奇吧。至於那個FF8小時計嘛……如果只送出一張卡片相信一定會受人非議，所以附送這個小時計。米奇重申：我最希望送的是自己的卡片，希望大家也懷着想得到米奇的卡片的心來索取獎品，而不是為了《FF 8》的小時計。

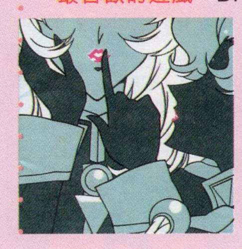






J.J 最喜歡的……

最喜歡的遊戲：DRAGON QUEST IV、YS II、LANGRISSER V、FINAL FANTASY VI、ULTIMA ONLINE



最喜歡的動畫：銀河英雄傳說、新機動戰記GUNDAM WING、少女革命UTENA、機動戰士高達、機動警察PATLABOR

最喜歡的漫畫：單身宿舍連環泡、怪醫秦博士、TOUCH、北斗之拳、一個好人

最喜歡的歌手：關正傑、譚詠倫、BEYOND、張學友、笠原弘子
最喜歡的動物：貓、白老鼠、雀仔、金魚、烏龜
最喜歡的食物：375檸檬茶、丹尼提子飽、雙層芝士孖寶、涼瓜牛肉、青紅蘿蔔湯

最喜歡的日劇：悠長假期、戀愛世紀、東京愛的故事、理想之結婚、GTO

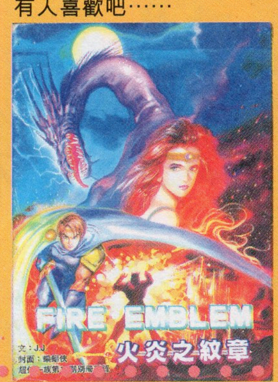






JJ君送啲乜？？

這本是在下於《超任一族》時代所製作的攻略本之一，想起來已經超過5年時間，亦是在下最喜歡的作品之一（在下只得這一本存貨），因此打算在這次送給一位有緣的讀者，希望會有人喜歡吧……



小健健的 DESK TOP



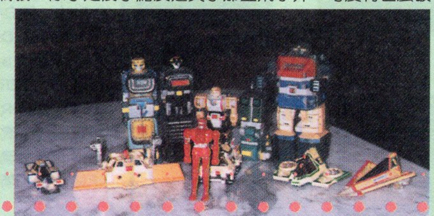
無情情的要想些東西出來胡扯，倒有點吃力~~。想了大半天都不知道這些甚麼好。WELL，回想起曾經何時寫「編者話」的時侯，就把自己房間的照片刊了出來。唔，也是大半年前的事了。不過我還記得這版東西是由阿癲弄出來的，她說我看起來時常都好像很開心，所以還弄了些笑臉在這版上。

在現今腦子乾乾的，在找不到點子的關頭，唯有照版煮碗的，炒炒冷飯，用這些照片來騙下版位。希望大家不要介意。(就算你介意都沒法子囉，都寫了囉~~)

呀，說到要送甚麼出來嘛，我會把我在編輯部所用的杯子送出來，(也許內裏還殘存着我的口水~~)而杯底還有我的簽名啊。(要你的簽名幹啥！！)希望你們會喜歡。(就算不喜歡都沒法子囉，都已經送了出來囉~~)

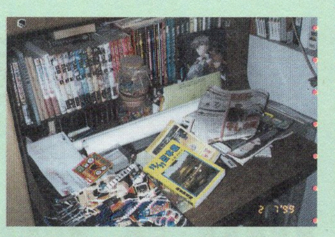


■前幾天不知在哪個櫃底找出來的兩套玩具。後面的就是BANDAI的六神合體超合金，前面的就是神勇飛鷹俠的合體戰機。除了是殘了點及遺失了那些飛拳外，可沒有甚麼破爛。合體戰機已忘了是誰買的了，而六神合體就記得。是我七歲那年造眼部手術時老爸買來哄我的，若果沒記錯的話好像要二百多塊錢，在那時可不是一個小數目了。然而在住院期間還時常被鄰床的小孩偷來玩，很可惡。





■這是小健健的床頭櫃，用來擺放一些雜物，如錢包、碎錢、遊戲機中心代幣、卡片、鬧鐘等東西。櫃上還放了我臨睡前看的《呆伯特》及《蘇菲的世界》。不過這星期工作用了我不少精神，所以好像已很久沒有碰過它們啦。



■這是我小學時代用的書桌(上次都好像有提及的)，由於我現在已在電腦上工作，所以我又用它來放東西。唔，我農曆年會去扶桑國一次玩下，所以這裏就有關於這方面的書。還有梅佬給我的EVA墊板、《黃巴士》、《VIRTUAL ON》攻略本、保險單、幸運星兩瓶、一些中學時代儲下來的單行本等等。

■我現在在家的工作空間，就是這台奔騰個人電腦。由於在晚上工作時會比較悶，所以就準備了一些音樂CD給自己。然而說了三個月要買個CD架把它們藏好，但到現在還未買到~~。螢光幕旁邊的都是那些扭蛋小玩意，數目也不是太多吧。其實在螢光幕上還站了隻模型的，大家能猜到它是甚麼嗎？而螢光幕中那位NAKORURU，其實是日本一名COSPLAYER來的，她叫露崎沙娜。這小妮子蠻可愛，不過我還未見過其真人，只是從INTERNET把她的照片DOWNLOAD下來「據為己有」而已。而右上方那盒，就是朋友送給我的零號機。



福田君的數個最難忘

最難忘的人

這個問題我已反覆想着差不多有十年了，她對我的影響實在太大，令簡單的關係變得複雜、混亂，從而消失得無影無蹤，但最特別是在她離開後約一年我倆的重遇，至今那個問題(還是疑惑？)仍然無法解開。我早已失去了她的聯絡方法，猶如毫無瓜葛一樣，不過總希望有天可以告訴她：我已是一名編輯了，你又怎麼樣呢？是否仍然在生化學上努力？

最難忘的事

真抱歉，記性實在太差，想不到。若要勉強找出來的話，可算是那件事了…是甚麼？是「秘密」，嘻嘻。

最難忘的遊戲

這是一個完全想也不需想的問題，必定是《DQ2》，因為它實在太完美了。若要道出其優點，給我數千字版位也不夠，總而言之：超正GAME。

最難忘的地方

迪士尼樂園，因為想找機會再去一次，但已錯過很珍貴的15週年慶典了。

最難忘的電影

這也沒有甚麼準則，因為近幾年看電影與LD的機會已大為減少，較有印象的只有《舒特拉的名單》和《沉默的羔羊》，前者是對史實的描繪重拾好，後者則是個人很欣賞Jodie Foster之演技。

最難忘的玩具

難道是紅白機？

大概是吧，還有那架被騙去的卡片機《DONKEY KONG》。

最難忘的稿件

甚麼？你不知道嗎？你一定不是我的讀者了，嗚嗚…是第4期的漫畫《格鬥王》啊！雖然不是由我畫，但我也有出點綿力的。

FUKUDA的九九年大展望

可以有多D錢

正所謂「有錢駛得鬼推磨」嘛，不過搵鬼推磨做甚麼？說笑罷了，希望可以趁後生儲多點錢，以備不時之需吧。

可以身體健康

即使有多少錢，若滿身病痛也是沒有用的，所以希望病魔遠離我。

可以經常休息

休息夠，頭腦都會好點，創意亦會好點，做出來稿件的質素也會好點。

可以玩到DQ 7

希望它不會延遲至公元二千年就好了。

可以觀看 GLAY 或 L'Arc 的演唱會

若有人可幫我找到門票，同時老總放人的話，我很希望可以去看演唱會呢(因為我只曾看過一次Concert，就是李克勤的處女個唱)。

可以「神，請給我多一個願望」

希望心想事成，一日好過一日！

FUKUDA 送給讀者的小小心意

這是GLAY剛推出的CD Single《Winter, again》，隨碟附送一張大海報，雖然不是甚麼貴重物品，但希望大家會喜歡吧，尤其是喜歡GLAY或V-Rock的朋友。





個人資料

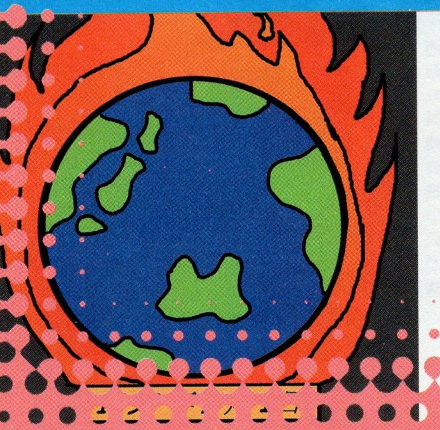
姓名：MS　　年齡：不詳
學歷：不詳　　血型：K
最喜愛食物：芒果　　最討厭的食物：豆
嗜好：打機、砌模型、看動畫、看漫畫、買玩具
最喜歡玩的遊戲系列：Final Fantasy/ D.Q/ 薩爾達/ YS/ 櫻大戰/ 火炎之紋章/ 沙羅曼蛇/ 惡魔城/ 洛克人
新年願望：買樓/ 識返個意鐘人/ 自由自在/ 世界和平



MS送啲乜??

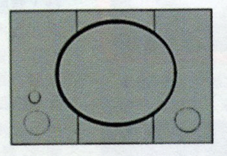
這是筆者送出的新年禮物，內容是TRADING CARD兩盒和真宮寺SAKURA的Lmfigure一個，希望你喜歡。
(←記得投筆者一票)

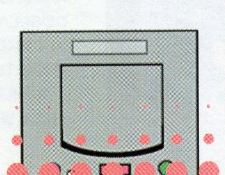
MS戰記 2



世界末日？

◆由於在1999年7月1日世界將會面臨末日，這可能是「神」要清洗世界，事後世界應該只餘下三分之一的人口，MS會否是三分之一之中的其中一人。(←相信不會)





戰鬥史

◆MS自懂事開始已玩遊戲機，那時有「獅子出籠的手提遊戲機」、「雅達利」以及「APPLE電腦」，之後便是「紅白機」、「GAME BOY」、「PC-ENGINE」、「超級任天堂」及「MEGA DRIVE」，接着是「3DO」、「PlayStation」、「SATURN」、「COMPUTER」、「GAME GEAR」、「GAME BOY COLOR」和「Dreamcast」，這便是MS買遊戲機的次序(←真費了不少金錢)，除了頭三部遊戲機之外，其他遊戲機都很健康，不知之後的新寵物會是甚麼呢？(^-^;)

魔城城主的自說自話~回顧篇



農曆新年又到了，有機會在這裏向大家吐一下苦水的確是很開心的事。唉...回想今年對自己發生過的事的確特別多，雖然這一些事好像是很平常遇上，不過在我來說，加起上來的打擊比起之前撞車更為痛楚，可能一個是內心的絞痛，一個是肉體的痛楚吧。

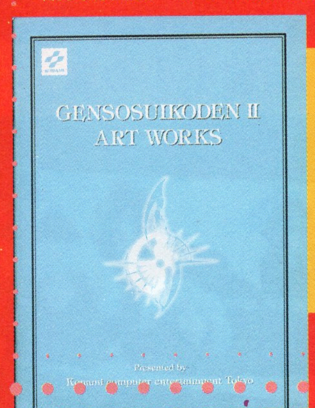
在今年再次與朋友搬了出來住，之前常常覺得家人很煩的我，在當期時當然十分高興，因為覺得終於可以有回自我的空間，這的確值得高興，不過當搬出來之後，就極少見到家人，心中開始出現一種怪怪的感覺，這是很難言喻的東西，可能有些事情，要逃避也逃避不來，到最後可能會令自己更加辛苦；若我知道了是甚麼的時候，相信我會立即解決。

朋友的出現，於今年的確比起上兩年多，倒如在KALI結識了一班很要好的朋友——IORI、32、UF、DIO、LM......等等，他們的確幫了我不少，起碼可以再次擴闊我的生活圈子。

至於不高興的事，應該是這一件了...；我最尊敬的人不再受人尊敬，自己又做不到了甚麼，我是否其實有一點責任嗎？不想了，再想就只會好像墜進深淵，不能自拔。

不知再有甚麼好說了，不若讓我告訴大家在這一年中最喜歡及值得一提的事情吧！

最喜歡的歌曲：《不想獨自快樂》
最喜歡的歌手：依然是「相川 七瀨」
最欣賞的電影：《SAVING PRIVATE RYAN》
最心愛的遊戲：《THE KING OF FIGHTERS'98》《幻想水滸傳II》
最喜歡的影星：「湯 漢斯」
最欣慰的事情：「《月華》高手」變得「更強」
不開心的事情：太多，說不盡



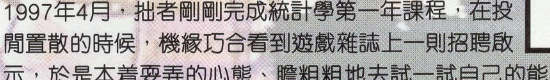
魔城城主天草四郎 時貞送出的一份心意

由於聽到了許多朋友及讀者都想找到《幻水I》的SAVE用來玩《幻水II》，所以我送出的是~《幻想水滸傳II》遊戲一隻+《幻想水滸傳II》POSTCARD+《幻想水滸傳II ART WORKS》一本+擁有《幻想水滸傳》完美爆機DATA SAVE CARD一張。希望喜歡《幻水》系列的朋友寄信來索取。

FROM：AMAKUSASHIRO TOKISADA

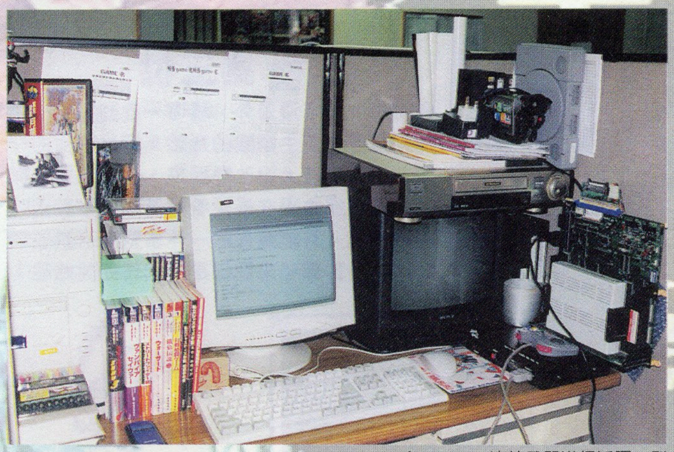






KOTARO 製作秘話

1997年4月，拙者剛剛完成統計學第一年課程，在投閒置散的時候，機緣巧合看到遊戲雜誌上一則招聘啟示，於是本着耍弄的心態、膽粗粗地去試一試自己的能力，誰不知在誤打誤撞之下，竟然被人取錄，從此命運就有巨大的改變……



◆××××流精武門道場近照一則

自我介紹？

不如首先解釋一下為什麼要以「KOTARO」作為筆名吧！

實不相瞞，拙者乃一名特攝迷，其中以故漫畫作家石之森章太郎的《仮面RAIDER BLACK》(幪面超人BLACK)，就是拙者最喜愛的作品之一。故事當中的主角南光太郎，是一個背負改造人悲哀的角色，在命運的安排之下，被迫要與親如兄弟的秋月信彥對決，所以予以印象特別深刻，因而取名「KOTARO」(光太郎)作為自己的筆名。

至於為什麼經常以「拙者」稱呼自己呢？

雖然拙者是有在下和鄙人等意思，但是並不代表解作自己是「拙」者！其中日語「拙者」(せっしゃ)是舊時代武士和忍者等人對自己的謙稱，而拙者喜愛的角色GUY「凱」(《FINAL FIGHT》、《STREET FIGHTER ZERO》系列)、服部半藏(《SAMURAI SPIRITS》系列)、如月影二(《龍虎之拳》、《THE KING OF FIGHTERS》系列)、ANDY BOGARD(《餓狼　說》、《THE KING OF FIGHTERS》系列)，以及緋村劍心(《一明治劍客浪漫譚一るろうに劍心》)均是以「拙者」作為謙稱，所以靈機一動、一直沿用至今！

鵝毛獎品！

拙者本來是想送遊戲雜誌贈閱一年(停！大家不要誤會，只是97年和98年的遊戲雜誌贈閱，以慰拙者道場騰出空間……)或遊戲關連產品，但是經過拙者細心思量，最後決定送出《仮面RAIDER》FIGURE COLLECTION II D的仮面RAIDER BLACK一隻，雖然不是甚麼貴價製品，不過手工也頗為精細，希望大家會喜愛吧！





AGENT X'S SPECIAL FILE

EPISODE NO.:X-XXX

《Independence Page》

That's all about Agent X/Glen

運動=Glen？！

筆者熱愛運動，當中尤其對足球、網球及籃球特別有興趣。可惜的是，自從筆者不幸成為"四眼仔"後，足球便似乎早已捨我而去。不過，雖然筆者很久已沒有踢足球，但看足球賽事便漸漸成為筆者日常生活的部分了！

筆者所敬佩的足球員：連尼加、奇連士文

筆者所喜愛的球隊：熱刺、米杜士堡

打網球的原因很簡單，主要都是因為不能踢足球的緣故。惟當真真正正嘗試過後，便發現網球最吸引之處，就是每一下擊球都全由自己所控制。不論你是否擊出一個超身球，還是"撻Q"都好，均由自己所製造出來，一切亦由自己負責。有人話，網球比賽只不過統計一下誰犯錯較少、誰第一發球成功率高，則那位球員就一定勝利者。其實，這反過來告訴我，網球比賽並非是人與人之間的比賽，而是自己與自己之間的競爭吧！

筆者所喜愛的網球員：艾堡

小說與我

筆者記得第一本所看的小說是《三國演義》，這是因為筆者對歷史非常之有興趣，故此便一口氣花了幾日時間將這本章回小說看畢。不過，以後每次筆者再閱讀時，便總是看到劉備病死於白帝城就會停止。這或許是因為筆者不太喜歡曹操的為人，以及不想見到三國歸晉的無奈結局。

當然，其後筆者便被金庸的武俠小說吸引，如：《射鵰英雄傳》、《神鵰俠侶》、《鹿鼎記》等等。至於由田中芳樹所著的《銀河英雄傳說》，其架構和《三國演義》確實有些相似，但筆者卻喜歡他於書中對歷史及戰爭的看法。

不過，最令筆者刻骨銘心的小說，就是由徐紆所著的短篇小說《盲戀》。雖然悲劇確實令人神傷，但筆者始終相信只有人的內心才能表現出真正的美。

GAMES

筆者在讀書時，間中也會到遊戲機中心遊玩。當時，最喜愛玩的遊戲是《1943》及《STREET FIGHTER》，而且一局只需花費五毫子，因此每次踢完足球總會到那裡逛一下才回家。後來，筆者成功"遊說"了父母購買任天堂紅白機，才漸漸"絕跡"於遊戲機中心。

禮物一份：



這本《銀河英雄傳說》畫集，是筆者於日本旅行時購買的。很奇怪，筆者雖然很喜歡楊對歷史熱愛的態度，但是更為敬佩集合了英雄及獨裁者於一身的萊茵哈特。或許，每個人都希望成為英雄，甚至為了完成一個自以為偉大的理想而不惜犧牲弱者……看來，筆者還是做不成英雄了！！

積奇 98 年度 3 大事件簿！

最上位！！

那便是去年的9月份，養了7年的小貓朱朱不幸身亡事件。那是自4年前的失戀以來最難受的了，記得那是F.5那一年，班上面的一班好友所送的生日禮物，每當看見它的時候便會回想起從前的日子。在家中，有時它會發狂亂走，有時則會像死了一樣睡在地上。每次回家時，它總會第一時間走到門前咪咪叫，像是等了好久似的。還好，現在總算樂得清閒了，睡覺時不用擔心會壓着它，也不用常常想着何時買貓糧，更不用清理貓沙了……。呵呵，可是對現在的我來說，這些卻是我想做的。

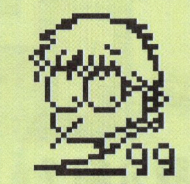
第二位

不用說，當然是加入GPM了！不經不覺已過了一年，工作總算順利，最開心的還是結識了一班有趣的同事們，不出聲便自覺最型的犬記、酷愛腦返的AGENT、傻更更的非洲、常常攪事的小健、還有遲來的黑Bra KOTARO等，這些「某利」們雖然其貌不揚，但對小積來說卻是蠻重要的。令外亦要在此多謝各位同事一年以來的支持協助，時常Guard不能的怪獸、神崎勁到噴飯的古b、常常縮埋的黑龍、新年會去日本？？的J.J.、愛重複問題的福田、嗜好是讓Round的天草、看到裸女亦面不動容的山寺、福田的影子MS、還有女Game之神米奇，今年亦請繼續多多指教啊！^_^

第三位

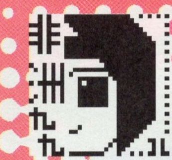
老實說，除了漫畫外，積奇一看到類似小說的物體便會產生睡眠的意慾。可是這樣的一個陋習竟可被犬記改變過來！已不記得怎樣開始了，總之現在最愛看的便是日本戰國時代的小說，可能這樣的一件事對你來說並沒特別，但對筆者來說卻是一個新的開始呢！





送出禮物：

陳年渣古久說明書一隻



到此一遊

在《遊戲誌》工作已一年了，謝謝各位同時的照顧和教導，在這一年內認識到你們真的十分開心。這一年內，有得亦有失，這一些暫且都算了吧！不過這一年中就連自己是怎樣也沒有時間去看、去想，我真的很想知道，就看看在別人眼中的非洲是一個怎樣的傢伙吧！



小健健：「非洲這傢伙對我着衫的STYLE有點影響，泡妞也有一手的，還有想跟他打場籃球，因為他不會打的啊。」

積奇：「這小鬼有時幾過癮，好錫自己棵盆栽，經常保持在飲醉和有病的狀態。《98》不斷退步之餘，而《月華》又冇辦法超越我。」

赤目黑龍：「我覺得你幾CREATIVE，好好玩。」

某人：「這一年很少機會在一起，只覺得你比以前少說話（是沒話題），人靜了也細心了，不過看你也日漸憔悴，19歲了，小朋友，很多事都要自己決定，就這樣吧。」

KOTARO：「加油啊！練熟重拳前A大蛇薙，你要揚名立萬呀。」

AGENT • X：「有形有格、多情反被多情誤，唔夠專。」

天草四郎 時貞：「咪聽人亂噏，應該用踮低輕腳、站立重拳、大蛇薙好過啦！！」

嫣子：「這一年你成日唔返屋企，不過就乖咗好多，但係做事就優柔寡斷，一定要改呀，大個仔喇！」

阿正：「你呀，今年風流債甚多，小心啲呀。踢波退步咗，見你跑幾步都喘晒氣，KEEP好啲啦！」

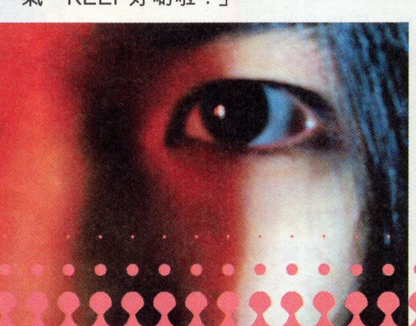


鏡子 • 非洲

這一年過了，雖然過得很辛苦，但可接觸到各式各樣的事物，總可以算是補償；最重要的便是結識到很多人，在他們身上學會了不少的東西，辛苦是值得的。

這一年過了，由於時間緊迫的關係，很少接觸身邊的人，最重要便是筆者真的抽不到時間出來，在家時間少了，家中發生的事也不清楚，學業方面追不上進度，球技和體能上都差了不少。

撫心自問這一年自己真的靜了很多，是悶才對，不少人這樣說我。身子弱了，最大轉變便是剪了髮，還有球技退步得很厲害。



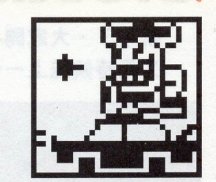
重點推介

《天使禁獵區》算是筆者喜歡的作品之一，所以自己便買了一本畫集回家看看，覺得畫集內的畫也不錯啊！所以便推介給各位讀者，有興趣的話可以選這一件啊！



怪傑新年有願望？

特別鳴謝：MY FRIEND—豪屎
& ARTIST—子濃





怪傑將會在這裏送出推出了不足一個星期的SUBARU IMPREZA WEC'98 SAFARI的模型一大盒。相信RALLY迷的你，絕對不可放過的。

山寺良牙田聲優志願田歷史

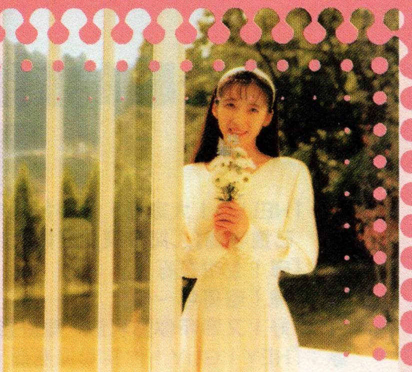


相信很多讀者都知道本人是一位聲優迷，不如就趁今期說說本人的「聲優志願歷史」吧！

約於中二年代，本人開始迷上日本漫畫，當時最喜歡看的就是《シティハンター》及《らんま1/2》，之後在偶然的機會下看到其動畫版，聽到聲優們演技的精湛、感情的投入，令本人讚嘆不已。當中飾演冴羽獠的「神谷明」、響良牙的「山寺宏一」、天道かすみ的「井上喜久子」更是刻骨銘心，而「井上喜久子」的形象更是確立了本人的理想女性形象。接著在偶然看到一本名為《聲優グランプリ》發行後便買下，其內容的充實及專業性，和書內有關聲優的出身及訓練方法令本人大感興趣，令本人自此便定期訂閱，再者當時已學習日語有數年的時間。而最重要的就是曾看到一句：「聲優工作的其中一意義：不單只是實現你的夢，更是實現其他人的夢想。」這話令本人十分感動，亦是立志到日本留學做聲優的動力。雖然這條路不知何時會達到，但相信總有一天會成功的，所謂「只要有夢想，凡事可成真。」



至於有關本人的遊戲歷史，日後有機會再談。









「聲優志望者」

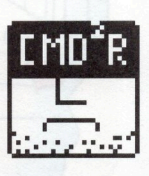
山寺良牙送給你／妳→



月刊《井上喜久子のお姉ちゃんといっしょ》12月號價值￥2000，名額只得1名，現在於街外絕不容易買到的！

Greetings From 古拉拉_B

新年了，大家開心嗎？
又是時候送上一個恐怖預言來打消這個熱鬧的氣氛了。



恐怖預言：

當雙眼皮(即是兩隻眼的眼皮)變得無力
四肢不受使喚
人生目標完全不知所蹤
正是「好鬼死眼瞓」之前
解說：如果感到困倦而不去睡的話，就會更倦……

新曲推介



Hard Techno KolalaB Mix～the end of the world
難易度：？？？？？
bpm：199.9.7

廣告



某女子：「跳完兩次舞(一共係四首歌)，我對肥美嘅大脾磨擦咗5465次，係時候換番……嘟～～～～」

好似話有嘢送呀～

係呀～我送嘅就係：**有買襯手碩果僅存唔係獨一無二但係唔好得一想二可惜偏偏要一雙至可以成事嘅玩beatmania必備「DJ MAN手制」一大件**
記得寄多啲信嚟啦～

註：女性無優先但係有特惠
男性無特惠但係有優先，即係大公無私！(吓？)咁都算？

人間分裂的對談會

赤：赤目黑龍
天：天下一之無責任男

赤：「HELLO！大家好，今年好似冇咗個吐啖會，所以今云黑龍自己攪咗個『人間分裂的對談會』，希望可以攪攪新意思……」
天：「嘩！乜咁攪呀！」
赤：「嘛！唔得咩～～」
天：「好！又睇吓你點玩法，唔好攪到唔拖唔水至好。」
赤：「HEY！GUY！你當我係邊個，我係至『廢柴』嘅黑龍，我話掂就掂！」
天：「OK～～～～～～～～！」
赤：「好！而家就開始今回嘅『吐談會』，首先就係講一講今回嘅話題，當然係今個年頭最勁嘅『老翻』啦！」
天：「嘩！好敏感嘅話題喎！不過，依本人嘅愚見，老翻係有佢存在嘅意義嘅……」
赤：「哦～～你玩老翻…………」
天：「喂！市道唔好，啲正版GAME成幾百蚊隻，殺死人咩！一個好彩買咗隻雞GAME就真係跳樓死咗佢好過……」
赤：「………唔………又好似幾有道理噃……」
天：「之不過咁，在下都知道乜嘢叫做智識產權，盜版始終唔係一件好事，但係，呢個世界最講求嘅係市場的反應，正所謂有求必有供，冇人買又點會有至得㗎！」
赤：「好！一路以為你呢個咁嘅死蠢乜都識，原來都有番啲料到。」
天：「唔……一講到錢就當然係特別醒神。」
赤：「哦……原來係咁！」
天：「講開又講，如果啲新GAME賣200蚊隻左右都可以唸唸，當然，要係好GAME至算數啦！」
赤：「當然！唔好玩嘅買番屋企砌牆咩！」
天：「呀！仲有，今年個GAME市好似靜番好多，之不過，又估唔到POCKET STATION一出就令到班專抄GAME嘅禽獸完全現型，你又點睇呀？」
赤：「WELL！完全同意，所以黑龍也打算待3月貨到時才買，等吓又有乜所謂，反正冇錢……」
天：「唉……好心你就慳啲啦！乜都買，你邊有咁多錢呀！」
赤：「HEY！你理得我咁多，啲錢係和嘅，點洗又關你事……」
天：「好！既然你咁講，OK……！」
赤：「………」
天：「好，都係時候嘞……」
赤：「唔……！」
最後…………………
赤．天：「合體！」
究竟佢地兩個人合體之後會變成乜嘢樣呢？呢個問題真係好難講，正所謂兩個都係「唔多正常嘅人」，合起上來可能更加不可收拾呢！

註：以上內容純屬個人意見，與本刊立場無關。

黑龍送乜嘢？？



唔……黑龍本身真係乜都玩，今次就送番隻近期推出又反應幾好嘅1:100「SUPER GUNDAM」出嚟益吓大家，呢隻「SUPER GUNDAM」最令黑龍滿意嘅地方就係合體嘅時候唔駁換MK II嘅包，絕對是傑作！

遊戲誌黑色鬧劇之 寵物情緣

1999

遊戲誌舞術指導—子濃

遊戲誌專欄特約演員—烏記

2000

由於工作關係，一年後子濃將會做到咁嘅樣. My God!

由於朝思暮想關係，一年後烏記將會似足主人咁嘅樣. God Bless!

既然閣下喜歡遊戲誌特約演員—烏記，就送您一張她親筆簽名相片啦！

雞蛋、飛機完全體？？

呀吓我要飛往天上........

嘻.....I'm ｛米格飛蛋｝

愛好｛米格飛蛋｝的您，我願送您一隻，希望您能分享箇中樂趣。

Andy Leung

各位親愛的讀者你地好嗎？我係遊戲誌美術部最美麗最可愛的JOAN。香港的經濟近幾年，一年比一年差。尤其今年的影響很大「虎年真係【苦】啦！，兔年希望大家的成績好似兔仔【越跳越高，越跳越遠】。」並希望各位讀者繼續支持遊戲誌，更加多的知心讀者加入遊戲誌的遊戲世界，給大家更多更新更好玩的GAME資料。

JOAN 99'

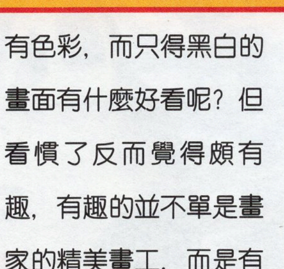
近年香港很流行貼紙機，我有時間也有去影貼紙相專門店影下相都幾靚的。在這多謝各位讀者的支持，就送給大家幾本鬼馬精美貼紙薄作新年禮物啦！



由：黑

記得小弟第一次看漫畫是在小學時代的事，算算手指已有近十年的時間了，當時正是日本漫畫的興盛期，小弟那時還不是那麼沉迷於這種文化。因為對我來說沒有色彩，而只得黑白的畫面有什麼好看呢？但看慣了反而覺得頗有趣，有趣的並不單是畫家的精美畫工，而是有趣的故事。

你也喜愛黑白嗎？
那就隨便取去吧！
（當然要填Form啦！）





白開始



過年精品任你攞

今回都真是大手筆了！事關今次《遊戲誌》編輯部+美術部一眾會為大家帶來一些自己認為是精品的東西送給大家，計吓計吓也有19份之多，如果想得到我們為大家準備的禮物的話，便要**小心**的留意以下的章程了。

要參加這個抽獎的話，大家只要填寫以下的表格，將信寄往「**灣仔洛克道33號 福利商業中心7樓 遊戲誌編輯部收**」，信封面請註明「**過年精品任你攞**」，被抽中的讀者將會有專函通知領獎事宜，截止日期為1999年2月28日(以郵戳為準)，每人限參加一次，投寄多於一份參加表格者將被**取消**資格。抽獎結果將於《遊戲誌》第96期公布。

請沿虛線剪下

過年精品任你攞參加表格

姓名（英文）：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

姓名（中文）：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿ 年齡：＿＿＿＿

性別：＿＿＿＿ 身份證號碼：＿＿＿＿＿＿＿＿

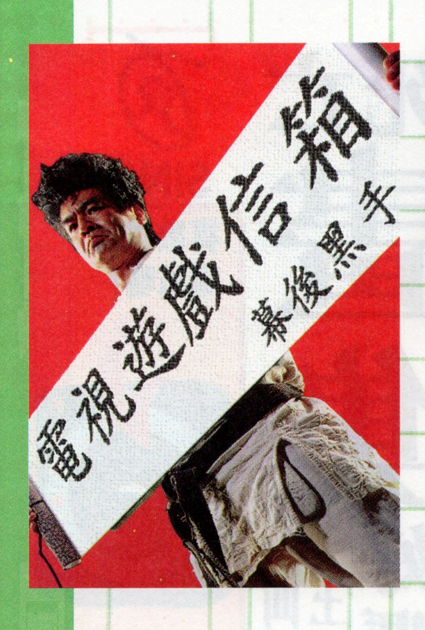
地址：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

＿＿＿＿＿＿＿＿ 電話號碼：＿＿＿＿＿＿＿＿

希望得到之獎品 *(只限選擇一份)*：＿＿＿＿＿＿＿＿

(參加表格可以使用影印本)



黑手有話説

今次黑手終於記得有個叫做農曆新年嘅假期，放假前後讀緊書嘅手足可能都要應付考試，希望考完試嘅就成績理想啦，至於未考嘅就要努力啲喇！（特別係A LEVEL嗰班）。人人都話經濟唔好，賴哩樣賴嗰樣，不過事實真係咁，新一年又嚟喇，大家都可以試下參考過去一年做過啲乜，，今年係免仔揸FIT（最多揸到7月...），希望各位都可以新年進步、機運享通、身體健康...SOMETHING LIKE THIS！！

陌生人 To黑手：

這是初次來信，有些問題困優已久，導致生不如死，望能為我指點迷津。

1.下列物件都是遍尋不獲，就連旺角的專賣店也沒有，請告訴在哪裡可以購得？

a)Sentimental Graffiti Voice Card

b)Sentimental Graffiti Desktop Collection

c)一set十二款Sentimental Graffiti匙扣

d)Sentimental Graffiti小説《結束》及《再會》

2.有人話我知《Gundam G Generation》只要以擁有八十點以上資金打爆第四十二話就可以進入隱藏版面，到底係真唔係？

3.《機械人大戰F》怎樣可以得到紅渣古？

4.可否介紹一下甲斐智之？

5.有沒有甚麼Sentimental Graffiti精品好介紹？

祝GPM永無執笠之日

せつなさ炸裂中的

Sabai Musali酒井正樹

BAD BADTZ-MARU

酒井正樹

1.要得到的話真的比較難，不過你可以試試到專賣店訂購。

2.對不起，遊戲是沒有任何隱藏版面的。

3.在「無限力伊迪傳説」那一版派巴烈上陣，並移動到X：10；Y：47這一格，在過版後便可以得到紅慧星。

4.遲一些應該會的。

5.布公仔是我最喜歡的。

幕後黑手覆



沙田友 幕後黑手先生：

你好，小弟第一次來信，希望能刊登心希望你可以解答我的疑難，多謝你！

我本身是一個世嘉迷，所以在上個月我已經購入DC了，但我發覺有一些問題。

1.當小弟在玩《SONIC ADVENTURE》的時候，發覺DC在讀碟時發出的聲響異常的大，猶其在播放一些CG和人物對話時更大。為甚麼呢？(會不會因為我隻碟有問題，因為我隻碟都有很多花痕。)

2.DC那條S輸出線是否比隨機附送的那條AV線播出的畫面更好？

3.DC是否會推出雙人用街機大手掣，如果是會在何時推出？

4.這三個月內有甚麼DC Game值得買呢？

5.你認為DC版《KOF '98》會不會提早推出？

6.SS版那隻《SONIC THE FIGHTERS》有沒有可能移到落DC裡？

7.世嘉日後會不會推出單一的MODEM？因為有很多買了行貨版的DC的人都不能上網。

8.在沙田的好運中心裡已經有人幫人修理DC了，你認為那些遊戲店的人他們的DC零件能不能信得過呢？

最後順帶一提買了DC的機主，千萬不要在電源ON時，抽插手掣，因為小弟試過不小心的這樣做，結果令手掣失控了一會，好彩最後都無事，而家都仲用得。

可能很多問題但也希望先生你能回答，尤其是第一條，謝謝你。

祝所有在遊戲誌工作的人新年快樂！

永遠支持世嘉的WILLY

13-1-99

WILLY

1.黑手在玩的時候沒有出現這一個問題，小健健也沒有發覺，可能是遊戲碟花了。

2.一向S線的音畫質素都是比AV線要高的。

3.暫時便沒有公佈過會。

4.CLIMAX LANDERS、神機世界及SEGA RALLY都是不錯的遊戲。

5.機會不高，很少遊戲會有早產的情況。

6.很難估計，不過這遊戲也不算是什麼人氣作，可能不會了。

7.不知道，但有可能。

8.能不能信真的見仁見智了。

幕後黑手覆

心跳大戰 幕後黑手前輩：

在下係第一寫信，好希望你可以盡快幫到我啦！Thank You！

我係櫻大戰 &心跳回憶迷。

1.最近櫻花大戰係咪出咗隻Game叫《櫻大戰帝擊Graph》，我找過很多Game店都沒貨，究竟要在那間Shop才有貨？可否幫我留意一下呢？大約多少元？(正丫翻版都沒所為)

2.有D乜野Game Shop，係專賣舊Game呢？因為我100%想買番《櫻大戰Radio Shop》，《彩之愛歌》，《心跳回憶最舊笑puzzle》呢？

3.現在Dreamcast有沒有話會出櫻大戰3 or心跳回憶2？

4.我聽傳聞話心跳回憶會出OVA是嗎？

5.Why Game Plus咁久未介紹酒井法子呢？難道編輯們all不喜歡她？

（利尼迷）天尼雨綾上

天尼雨綾：

1.到深水埗一帶找找吧，黑手在那 見過。

2.專賣店找不到的話，可以試試旺角新K地。

3.暫時沒有公佈。

4.是會的，頭兩集是會以詩織做主角，而每一個角色都有份的啊。

5.早陣子好傳出婚訊時已介紹過，再者香港的朋友對她已有了一定程度的認識了。

幕後黑手覆



原稿紙

SS=PS
致幕後黑手先生：

本人有若干問題不能解決，請先生指教：

1) 請問SS版的《超級機械人大戰F》適合PS版嗎？

2) PS《Wolder Trek》在山道のつもあたり裡有一個天秤，十個數字石，我看不懂日文提示，請問這關怎過？

3) PS《第四次機械人大戰S》在較後的話數週版對話中，愛瑪向哥奧抱怨沒有出場機會，這樣正常嗎？對劇情有影響嗎？

Thank you！
張翠山上

張翠山：

1.你想問什麼，如果是攻略的話便可以。

2.對不起，我還沒有玩到這 哩。

3.放心吧，是沒有影響的。



幕後黑手覆

你死你事
To：靚仔幕後黑手：

在下是第一次來信，望黑手留情不要投笠！Thank you！

1.The on old question，我玩《幻想水滸傳》照著遊戲誌1996年2月2日的攻略玩，完成摩拿比亞城後，不停出入利干枋的旅館，但天捷星古拉爾夫也沒有出現，Why？(我已進出達100多次！)還有其他方法嗎？

2.承上題，怎樣令已死的古利美奧復活？

3.在《幻想水滸傳II》中，天捷星古利夫與艾莎是甚麼關係？最後怎樣？為甚麼貴刊只說到艾莎打敗古利夫這事件就沒有後文？

4.承上題，《幻II》中，根據地怎樣才能升級到(LV4)

5.《星之海洋2》怎樣才能做出有毒的食物？

6.我很支持正版，無奈廣東省境內竟還找到一間正版Game專賣店，(expeci Hong Kong)究竟遊戲誌尊賣店在廣東境內有沒有分店？

7.本人曾發毒藥要在新年前爆《幻水1》和《幻水2》望黑手高抬貴手，盡快刊登他日必報大恩大德！

和黑手一樣靚到出汁的天孤星仔CID-HIHGWIND上！

HIHGWIND：

1.這是隨機出現，有可能第一次便有，也有可能一萬次也沒有，24分之1機會左右吧。

2.玩者要在最後之戰前，要得到阿班（幻水1主角的朋友），並利用他打敗主角的父親，加上集合108星在廣場的話，門之紋章繼承者便可以使他復活。

3.他們是敵人來的，最後是會有一段關於他們的劇情，不過傳聞是要在20小時內完成遊戲。

4.最少要集齊101星。

5.在研究坊時已經刊登過的了。

6.我們沒有在海外開辦專賣店。

7.遊戲的攻略已經完結了。



幕後黑手覆

幻想
黑手先生：

小弟因"幻想水滸傳2"需用回第一集之記錄一集齊108星古利美奧復活，願重玩"幻1"一之，卻遇到數個問題。

1.小弟尚餘8個同伴未加入，

分別是，地威星、地英星、地正星、地會星、地煞星、地束星、地空星及地數星。

請問這8個同伴是(1)在那裡找到他？

(2)要什麼條件？

(3)如需要給他道具，又在那裡才得到？

2.請問會否有幻3？如有，何時出？

小弟幻1乃是數年前的遊戲，以上的問題是有一定的難度，念在這封信是小弟第一次來信，盼能及早回答和刊出。

祝：工作順利，遊戲誌長做長有，全港第一！

遊戲呆子上
27/1/99年

遊戲呆子：

1.相信只可以告訴你他們的加入條件吧：

地威星　在モラビア城之戰後，到北面的關口便可以遇到他，而城最少在LV 3以上。

地英星　他會跟地威星一同加入。

地正星　鑑定了「名無しのつぼ」後便會加入。

地會星　要得到アンテイ的オパール及城LV 2才會加入。

地煞星　打破了神經衰弱的最佳時間便會加入。

地速星　キルキス的LV要在41以上及城LV在2以上。

地空星　於リコン宿屋會遇上她，在捉到了指定的貓之後她便會加入，城LV要在3以上。

地數星　在戰士之村跟他對話，並將窗之封印球交給他便可。

2.剛剛才出了第二集，不會那麼快有第3集，雖暫時未有公佈，但機會很大。



幕後黑手覆

報串
幕後黑手先生：

在下是第一次來信，希望能解答我問題。

1.請問金手指密碼是怎樣的？(希望你回答呀)

2.《盜墓者》第五關點解集齊四個鎖匙，入埋鎖孔，(即是四個閘開哂)，點解度門仲未開呢？

3.《D之食桌》會不會移植到PS或Saturn上？(何時)

4.《Knight and Baby》點解會打自己呢？(何時)

5.《盜墓者》的跳關秘技是怎樣的？

祝心想事成！

銷量節節上升

小三學生上

小三學生

1.是利用16位數來修改遊戲中的一些數字。

2.在92期的攻略中說過了。

3.《D2》已決定在DC上推出，不過便沒有說過會有其他機種上推出。

4.對不起，看不明你問什麼。

5.在攻略的時候已經刊登過了。



幕後黑手覆

第 頁

一見鍾情

黑手先生，你好！本人是PS的新機主，也是貴刊的新讀者，但我非常喜歡了《遊戲誌》，希望你能解答下列問題，Thank you！

1.在90期內說了Pocket Station：的推出日期延期至99年月23日，為甚麼我現在也找不到的呢？
2.在PS的盒上寫着的「NTSC J」和「NTSC U/C」，這兩個字有甚麼意思？
3.METAL SLUG 2這遊戲會不會移植在PS上？
4.其實運動GAME有甚麼吸引的地方？
5.點用金手指會傷及主機？
6.你覺得「NGP」和「GBC」那一個好些？
7.為甚麼PS的盒有這麼多種的顏色？

讀者

坦克上

祝：GAME PLAYERS業務蒸蒸日上

坦克

1.現在已經推出，聽說很貴哩！
2. NTSC J便是日本國內的；NTSC U/C便是海外的。
3.暫時還沒有公佈。
4.相信你自己也有喜歡的運動吧
5.用金手指對遊戲本身也會有不良的影響。
6.黑手覺得相比之下GBC更勝一籌
7.不同型號的PS，紙盒便會有不同的顏色。



幕後黑手覆

召喚獸

幕後黑手先生：

首先希望黑手先生不要怪我的問題舊？因我曾經寄了兩次信來，第一封是在80期遊戲誌出街後，第二封是在85期時寄出，但也沒被登出，這一次我是在第90期寄出，望這次能在5期內可以登出解答我的問題，敬愛的黑手先生。

1.為什麼J.J.先生沒有寫《LANGRISSER V》中（？5）兄女的攻略，我是從遊樂誌中看見的。
2.《LV》2O說以後的友好度增減怎麼沒有在攻略本中刊出。
3.在那裡可以買回《L I,II》的特別版(SS)的遊戲碟。
4.曾經有讀問《F完結篇》中怎樣才可用到馬苪、紅彗星、柔歌等人，棧，黑手先生說在攻略中清楚說明，但我找不到，可否寫出在那期的第幾頁中，我曾在每話的攻略也全部部字看過一次。
5.DC會否出像《F》，《LV》等戰略GAME。
6.可否把《L III》中的各人特成功表白的友好度刊出。35-37期的攻略中也沒有刊出。
7.《LV》的攻略本VOL 4可否減去刻命館的攻略，加回？5和20話以後的友好度再出一本。

Thank you

讀者夢幻獸

夢幻獸：

1.是嗎？可能是漏了。
2.因為版位的問題，所以...
3.到日本買吧！
4.哦，你可以看回《遊戲誌》第85期的135頁。
5.這一類型的遊戲便可能會有，但同系列的便不知道。
6.因為遊戲出了太久，應該不會的了。
7.相信不會了。



幕後黑手覆

推銷

70：靚仔兼有型嘅幕後黑手

Hi！又係我呀！Asamigo Athener呀！希望早D刊登我呢封信，Thank you！

我想問咗點解Chin Gentsai有一個絕招係「醉管卷翁」同「鬼醉酒」呢兩招咁似一句嘢「醉翁之意不在酒」呢？你都覺得好熟呢？不想問咗，Asamigo Athena（我自己，係咪Sie Kensou嘅girl friend呢？）

以下有D Questions ：

a.我聽聞過《KOF '98》係3月25日推出，係咪真呢？咁未來會唔會響AD推出《99》同《2000》呢？
b.你覺得King小姐似唔似男人婆？
c.你覺得Iori ，Vice同Shernio係最？？我就唔你好覺（因為Shermie唔識出勁絕招）我覺得係Mai，Yuri同King小姐都OK，但係Orochi team嘅Orochi Shermie同Orochi Chris盲梗係無敵啦！除咗以上人物之外，你仲覺得邊個係至強勁嘅人物？
d.你有冇發覺暴走Iori同普通Iori and暴走Leona同普通Leona嘅絕招係冇分別，只不過係佢地發狂啫！
e.你有冇發覚發覺Rugal Bernstein出D絕招橫行霸道過《97》嘅Boss Orochi呢？但係，我硬係感覺到，有時Leona同Asamigo Athena（我自己）啲超必都幾強勁架！
f.同《KOF '98》以外嘅Questions：點解響《星之丘學園物語～學園祭》，玩唔到Mizusawa Shouko，Fuyou Hitoni同yamusa MT Sako嘅good ending？佢地明明響校夜祭講凉指定地方等佢架？點解會咁架？
g.我D字值幾分？（50分滿分）

祝您

有覺好嚡ZZZ！

By: Rung Lee Collage F.4D(7)

Asaniya Athena

25/1/99

Asaniya Athena：

1.雖然已公佈了會有99，但2000便沒有了。
2.我覺得這一些是成熟。
3.坂崎琢磨、坂崎獠及草薙京。
4.他們的攻擊及速度都會上升，Leona的跳躍力便會上升，而Iori的跳躍力便會下降。
5.每一個角色都會有自己有用的招式，所以很難用招式來決定一個角色的強度。



幕後黑手覆

疊馬

黑手先生：

您好！本人是第壹次來信，希望能快些刊登！謝謝！

1.我現在沉迷於《幻水II》中，我除了地魔星外已隻齊了所有同伴，但根據（リシチモンド）所得牠在（ミューズグリソビル關所），但為何主角一人去找牠卻找不到？
2.貴刊於92期中提到有《幻水1》的SAVE DATA才可以令《幻水1》主角加入，但本人機齡尚淺希望黑手能回覆怎樣可以買到《幻水1》的攻略？向貴刊訂回以前的遊戲誌？還是.......？（如有請說明方法，感激！）
3.（ナナミ）是不是要集齊108星才可救活？
4.（キバ）將軍可不可以不死？
5.承題（2）載有《幻水1》攻略的GAME PLAYER是第幾期呀？

祝編安

阿志讀者敬上

一九九九年一月十八日

阿志：

1.在93期的幻水中已解釋過這一個問題了
2.還是補購（到舊書店找找）15~18期的《遊戲誌》吧！
3.是要集齊108星才可以將他復活。
4.是不可以。
5.在《遊戲誌》第16~18期便會有。



幕後黑手覆

誅
幕後黑手：

本人已問這幾條問題很久，可惜都沒有回信。希望今次回倒信。
1) DC除了SEGA開發外，HITACHI、VICTOR、YAMAHA又會不會幫DC出機？「好似SS那樣」
2) 自從PS一出那天，牠的CD是不是用黑色？用黑色CD有什麼用？又不用普通銀碟CD。例如SS的CD-ROM便是？
3) DC的GD-ROM是用MPEG (1) 定MPEG (2)？GD-ROM和DVD-ROM功能上邊個較強？也包括音質、畫質、容量？
4) 聽問有一本GAME書話PS-1000機至5000機是玩不倒有例明商標字樣的「NTSC J」98～99年度的GAME？SS都是一樣是不是？
祝《GPM》銷量上升

忠誠讀者931上
20-1-99
23：13

931：

1.暫時沒有這一個現象。
2.是的，不過好像沒有什麼特別。
3.DC是使用MPEG (2) 的，不論那一方面DVD都是比較強的。
4.如果是原裝的話，玩什麼遊戲也沒有問題。

幕後黑手覆

肢解遊戲誌
黑手大人你好：

本人是一大陸讀者，今次是第一次來信“電視遊戲信箱”，不管何時刊出也好，僅希望不會投籃。
貴刊在本地眾遊戲刊物中可算大佬，某日小弟拿著GPM第八十三期回到學校，剛走到教室門口，被一玩友發現，一聲大叫之後已有堆“餓狼”向我沖來，無奈，寡不敵眾，貴刊的刊物還是被無情的摧殘了，當它再回到我手裡時，已經變身為咸菜MK II。
請問：(1) GPM45元人民幣與郵購哪樣著數？(有郵購嗎？)
(2) 鍍金版ZETA Gundam 260元人民幣值不值？
(3) 現時是否有DC的翻版Save card？(某日於一店中見到與原版一樣的，但包裝不同，而且售價只須200元)
(4) DC的機能大概去到什麼程度？
(5) 貴刊“櫻大戰”的攻略是否登在哪期，現時是否還有存貨，能否郵購？如何郵購？
(6) PS版《惡魔城X一月下之夜曲》鄙人已爆機n年，且完成度亦有197%如何才能達到200% (地圖已走完)，再遊戲時是否能保留最強裝備，如何保留？
(7) PS版《BH》和《BH2》的振震版如何才能玩Extra Battar？
(8) SS版“機動戰士高達一前篇”有否秘技？有請給我！
另勞煩黑手大人為在下解答以上問題，萬分感謝！另請勿必不要將在下信件的原稿刊出以免影響貴刊在大陸眾讀者心目中的形象，因鄙人字體過醜，不堪入目。最後，希望遊戲誌在大陸設制專賣店，為民造福。

祝：財源廣進
Kim敬上

Kim：

1.有，寄信來便可以的了。
2.如果喜歡的話也是值的，香港也要賣220左右。
3.黑手沒有見過，但有也不足為奇。
4.不可估計。
5.是可以郵購的，在33~37期出過。
6.不可以保留到的，而且到了200%也不會有特別事件。
7.要完成了兩個主角的故事模式才會有。
8.玩者只要在BATTLE MODE的最後一版中對上GP01，然後完成遊戲便可以得到它，玩者再使用GP01完成遊戲便可以得到GP02。

幕後黑手覆

快槍手
致遊戲誌幕後黑手：

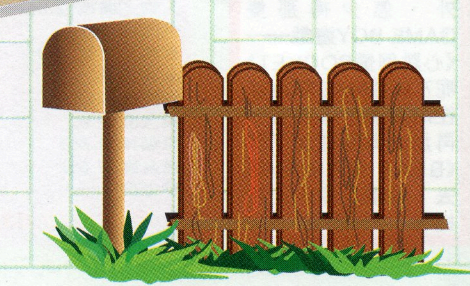
我是第87期才成為讀者的，有一些問題想請教你，請於第94期或之前刊登，因我快移民加拿大了，望你成全。
1) PS的Super puzzle fighter IIX有什麼秘技？
2) PS的Real robots final attack有什麼秘技？
3) 吞食天地II啟動秘技後要輸入什麼指令才出到特殊必殺技？
4) 機動戰士高達馬沙之反擊馬沙篇中有一關是有很多飛彈射過來的，要什麼才可過版？
5) 我的中文字及英文字分別有多少分？
多謝你回覆，祝工作愉快！

雕刻快手

雕刻快手：

1.使用豪鬼
按着START在MORRIGAN↓↓↓←←
使用火引彈
按着START在MORRIGAN←←↓↓↓
使用DEVILOT
按着START在MORRIGAN↓↓↓←←等10秒
使用ANITA
按着START在MORRIGAN處移到DONOVAN處按決定
使用符
按着START在MORRIGAN處移到LEILEI處按決定
2.使用R-1
選機時順序移到登霸、重戰機、Z高達、D1 CUSTOM、登霸，在便一格上按△便可
使用R-2 POWERED
選機時順序移到Z高達、Z高達、D1 CUSTOM、登霸，在便一格上按△便可
使用R-3
選機時順序移到重戰機、高達X、W機利亞、Z高達、登霸，在便一格上按△便可
使用最後BOSS
選機時順序移到R-1、R-2、R-3、W機利亞，在便一格上按△便可
3.主要是↓↑↓↑攻擊，而張飛便是↑→↓←攻擊。
4.要擊落20枚飛彈便可以過關。
5.中文：70，英文：75


幕後黑手覆

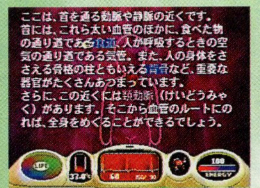




總評：

《惡魔城DRACULA默示錄》的出現，也許給各N64機主一點點驚喜。不論怎樣，它也把《惡魔城》帶進另一個新紀元。然而反觀PlayStation的遊戲，題材較為新穎的可說是那隻《POCKET MU MU》，這也是一隻為POCKET STATION促銷的遊戲吧？另外，這兩個星期也有些以年長動畫迷作對像的懷舊作品出現，如《魔女大作戰》及《宇宙戰艦大和號》就是了。另外，怎少得那隻GAME BOY遊戲──《心跳回憶POCKET》呢？以GAME BOY以往的畫面水準而言，再加上有趣地加了個《BEAT MANIA》進去，的確是令人挖目相看。(小健健)

CLICK MEDIC



PlayStation／AVG／SME／5800日圓

一隻非常考驗各位醫學常識的AVG遊戲，當中玩者在聆聽完病人的情況後，需要進入病人的身體中，找尋引起不適的根源。雖然遊戲的創意不錯，不過對於日文不太靈光的人來說，便不能知道病人的狀況。當進入了身體後，你又要知道那處是「大腸」、「十二指腸」。總之，人體就有如一個大迷宮，很易令人迷路的啊！(Agent X)

評分：

人物／機械：3分
畫面：2.5分
音樂／音效：3分
故事：──
操作性：2.5分
投入度：2.5分
原創性：3分
難易度：3.5分
移植度：──

平均分：2.86分

若想對醫學常識與人體結構有較深入的認識，不妨玩玩這隻遊戲，因為它起碼比起類型相似的《Magical Medical》有深度得多，不會有一個Q版勇者替病患清除病毒…雖然飛船縮小潛入人體的設定明顯是抄襲《零度空間》的，但整來說亦很有趣，只要你並非討厭觀看大量文字就可以了。(FUKUDA)

評分：

人物／機械：2.5分
畫面：2.5分
音樂／音效：3分
故事：3分
操作性：3分
投入度：2分
原創性：2.5分
難易度：2.5分
移植度：──

平均分：2.63分

惡魔城Dracula默示錄



Nintendo 64／ACT／KONAMI／7800日圓

對於這隻3D版《惡魔城》，筆者只認為其表現尚算不過不失。當然，以3D形式進行遊戲，其感覺便會變得和《TOMB RAIDER》有點相像。不過，其效果及多邊形方面，則仍和後者有一定的距離。至於遊戲內容方面，雖然保留了《惡魔城》一貫的風格，但新意卻是欠奉。總括來說，遊戲可以進步的地方仍有不少。另外，遊戲若能配合Nintendo 64擴張RAM卡的話，相信會對畫面效果有一定的幫助。(Agent X)

評分：

人物／機械：3分
畫面：3分
音樂／音效：3分
故事：2.5分
操作性：2.5分
投入度：3分
原創性：2.5分
難易度：4分
移植度：──

平均分：2.94分

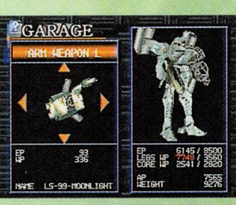
如果它不是叫做《惡魔城》的話，相信這隻遊戲並不會受人留意（包括筆者）。它可說是《惡魔城》系列中最差之作，遊戲的操作感不好之外，其LOCK ON系統做得非常差，完全不能自由操控，而且視點不能自由改變。玩起來經常會有看不見前方的問題出現，這樣會令玩者對此遊戲打折扣。其實寧可將它押後推出，把系統中未完善的地方改良好才是。(MS)

評分：

機械／人物：3分
畫面：2.5分
音樂／音效：2分
故事：3分
操作性：2分
投入度：2分
原創性：2分
難易度：3分
移植度：──

平均分：2.43分

ARMORED CORE~ MASTER OF ARENA



PlayStation／ACT／FROM SOFTWARE／5800日圓

畫面及玩法跟上兩集的分別不大，只是加入了新的部件和武器。遊戲的任務略嫌太少，而新增的EX ARENA模式雖可以讓喜歡對戰的玩者玩個夠，但是便過於浪費時間。與其要玩者花時間在單獨對戰，倒不如多做玩幾個MISSION還好。不過這一集的CG OPENING卻比上一集精彩得多。(非洲)

評分：

人物／機械：3分
畫面：2.5分
音樂／音效：2.5分
故事：2.5分
操作性：3分
投入度：3分
原創性：--分
難易度：3.5分
移植度：──

平均分：2.85分

《ARMORED CORE》系列最新續篇《～MASTER OF ARENA～》，機體PARTS設計依然是河森正治。雖然畫面強化地方可謂不大，而且MISSION數目不多，但是能夠繼承前作DATA、對應PocketStation，以及前作DISC對戰等等設計，均表現了製造商對玩者的細心，見微知著，確實值得贊賞。(KOTARO)

評分：

人物／機械：3.5分
畫面：3分
音樂／音效：3.5分
故事：3分
操作性：3.5分
投入度：3.5分
原創性：3.5分
難易度：3分
移植度：──

平均分：3.31分

REFRAIN LOVE 2



PlayStation／AVG／RIVERHILLSOFT／6800日圓

上一集推出至今已相差一年多了。這一集出現的女角比較多，只可惜那3位主角都是跟上一集的差不多。遊戲中角色們的動作十分親切，最少在對話時，對方不會動也不動，而角色的表情亦很豐富。就故事而言，感覺跟《相聚一刻》十分相似。不過遊戲的難度也不算低啊，如果要一次過追求多名女角，會十分吃力，還是專一點吧！(非洲)

評分：

人物／機械：3分
畫面：2分
音樂／音效：2分
故事：2.5分
操作性：2分
投入度：2分
原創性：--分
難易度：3分
移植度：──

平均分：2.36分

如沒有玩過前作的話，便不會明白這個2代所作出的細微改變。系統雖然簡單，但遊戲的世界觀的確不俗。然而遊戲的序章卻過為沈長，只是角色間的對話，欠缺玩的感覺。值得一讚的是角色移動時有玩RPG的感覺，另外簡單的系統，加上十分美麗的畫面，這個絕對是初接觸這類遊戲的朋友的心水選擇。(積奇)

評分：

人物／機械：3.5分
畫面：3.5分
音樂／音效：3.5分
故事：3分
操作性：3分
投入度：3.3分
原創性：3分
難易度：3分
移植度：－－分

平均分：3.23分

SILENT HILL



PlayStation／ACT／KONAMI／358港元
© 1999 KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO Co,. Ltd.

遊戲極為像《生化危機》，不過遊戲中的懸疑緊張感就比起《生化危機》有過之而無不及。除了氣氛極具壓迫感之外，解謎成份亦相當高。最後一點就是故事耐人尋味。總括來說，這一隻的確是近期的遊戲首選！（天草四郎 時貞）

評分：

人物／機械：4分
畫面：3.5分
音樂／音效：3.5分
故事：4.5分
操作性：3分
投入度：5分
原創性：4.5分
難易度：4.5分
移植度：——

平均分：4.06分

氣氛好是這遊戲的一大特色。雖然多邊形方面表現平平，但整體來說卻十分不俗。遊戲進行時的地形十分大，不時常查看地圖的話便會很易迷路，然而角色的動作少是筆者較為不滿的地方，敵人的數量少亦令人覺得沈悶。反之玩起來的代入感卻十分高，想感受汇汇雪地中求生的滋味的話，不妨考慮。（積奇）

評分：

人物／機械：3分
畫面：3.3分
音樂／音效：3.5分
故事：3分
操作性：3分
投入度：3分
原創性：3分
難易度：3分
移植度：一一分

平均分：3.1分

SD飛龍之拳傳說



N64／FIG／CULTURE BRAIN／6480日圓
1999 © CULTURE BRAIN

雖然是《飛龍之拳》的最新作，不過玩下去的確是有點兒不討好。角色設定不吸引是第一個原因；第二就是故事模式只有一個沉悶的感覺，而且爆機的確馬虎了事。最重要的一點是遊戲中的空中追打沒有太大限制，引致遊戲中太容易出到無限技，的確極為「冇癮」！（天草四郎時貞）

評分：

人物／機械：2分
畫面：2分
音樂／音效：2.5分
故事：1.5分
操作性：4分
投入度：2分
原創性：2分
難易度：2分
移植度：——

平均分：2.25分

或許是拙者對CULTURE BRAIN存有偏見，不過《飛龍之拳》系列水準下降則是無容置疑的事實！然而今次《SD飛龍之拳伝説》最大的缺點，就是畫面表現和遊戲設計完全舊酒新瓶，予人換湯不換藥之感，是為最敗筆的地方。此外，遊戲平衡性亦非常之低，根本沒有思考過技與技之間是存在着時間差，因而令對戰樂趣也同樣大大下降。（KOTARO）

評分：

人物／機械：3分
畫面：3分
音樂／音效：3分
故事：3分
操作性：3分
投入度：3分
原創性：3分
難易度：3.5分
移植度：——

平均分：2.69分

DIGIMON WORLD



PlayStation/SLG/BANDAI／5800日圓
© BANDAI 1997 · 1998
© BANDAI 1999

人氣手提機的移植作，不論在畫面和怪物方面均比手手提機好，但是玩法卻和手提機相差很大。首先就是在養怪獸的方面，在手提機裏有分為規則餵養和不規則餵養，但是在家庭機中就沒有這種說法，只要在開始遊戲時決定怪獸的行動習性，在遊戲時所養育出來的怪獸就全部都是有那樣的習性，中途不能改變，這失去了原本手提機的魅力。（MS）

評分：

機械／人物：4分
畫面：2.8分
音樂／音效：2.1分
故事：2.5分
操作性：2.5分
投入度：3分
原創性：2.5分
難易度：3分
移植度：2.5分

平均分：2.76分

一隻以DIGIMON為素材的RPG。在遊戲中也刻意地加了點手提機的影子下去，好像要餵DIGIMON吃肉、牠急的時侯要帶牠去拉屎等等。但那戰鬥系統嘛，玩者的參與性未免太低，只是在場邊呼叫，間時用下ITEM就是了。而且最大的問題，就是這個戰鬥系統好像跟手提DIGIMON機的沒有甚麼關係，這可令玩者的投入感大為降低。而且「主角被遊戲機吸進去」這些老掉牙的故事着實太~~老土，毫無新意可言。所以，這遊戲還是留給DIGIMON的超級FANS玩吧。（小健健）

評分：

人物／機械：3.0分
畫面：3.4分
音樂／音效：3.4分
故事：2.4分
操作性：2.9分
投入度：2.7分
原創性：2.6分
難易度：3.3分
移植度：——

平均分：2.96分

學園戰隊 Solblast



PlayStation／SLG／Creative Heads Inc.／5800日圓
© Creative Heads Inc.
© Caravan Interactive Inc.

又一隻集育成和模擬要素的美少女（？）SRPG遊戲——《學園戰隊Solblast》。全個遊戲集中對話方面，不過過於冗長，往往予人沈悶之感。人物設計不算討好，畫面表現仍有待改進，而且戰略元素不高，雖然想以校園特攝感吸引玩者，但是奈何角色形象根本不夠鮮明，令其畫虎不成反類犬，是比較令人失望的地方。（KOTARO）

評分：

人物／機械：2.5分
畫面：2.5分
音樂／音效：2.5分
故事：3分
操作性：3分
投入度：2.5分
原創性：2.5分
難易度：2.5分
移植度：——

平均分：2.63分

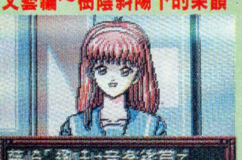
可能是筆者對戰隊與美少女育成遊戲的興趣並非很大，所以在未玩它之前是頗有戒心的。但當把CD放進主機啟動電源後，這個預感果然應驗——連美少女遊戲最基本賣點「人設／美術」都做得不好。還有沉長的流程、古板的劇情和簡陋的戰鬥系統等，很難令人有興趣玩下去，幸好它還有配音。（FUKUDA）

評分：

人物／機械：2.5分
畫面：2分
音樂／音效：2.5分
故事：2.5分
操作性：2分
投入度：1.5分
原創性：2分
難易度：2分
移植度：——

平均分：2.13分

心跳回憶POCKET
運動編～校園的照片
文藝編～樹蔭斜陽下的樂韻



GAMEBOY／SLG／KONAMI／各4300日圓
© 1994 1999 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

原以為《心跳》移植到GB多數是陽春貨色，但愈看資料就愈覺得它不簡單，一玩之下，實在讚嘆不已，單是那大量的語音效果已經令米奇感動（雖然GB的音響……），KONAMI肯為GB版加入新人和新事件也是令人欣喜的表現。色彩方面已算十分出色，只嫌GBC太暗了。（米奇）

評分：

人物／機械：3分
畫面：4分
音樂／音效：4.5分
故事：4分
操作性：3分
投入度：4分
原創性：3分
難易度：4分
移植度：4分

平均分：3.78分

當初筆者以為《心跳回憶》移植上手提機之後，會令到其質素下降。但玩過之後，筆者只可說聲嘆為觀止，因為它還要比同是32M的超任版漂亮很多。除此之外，它的OPENING以及在EVENT中的人物配音都是筆者最欣賞的，再加上一些新的遊戲原素，簡直……。不過可惜的是在GAME BOY這兩個版本中，都有些原有人物是沒有出場的，所以令遊戲難度減低了。（怪傑）

評分：

人物/機械：4分
畫面：4.5分
音樂/音效：3分
故事：4分
操作性：4分
投入度：3.5分
原創性：3.5分
難易度：3.5分
移植度：4分

平均分：3.78分

遊戲軟件創作室



Playstation/ SLG/ IMAGINEER/ 5800日圓

好！實在是一隻好遊戲，因為在遊戲之中加上了育成的部份，使玩者能有親身體驗的感覺。雖然遊戲之中沒有SEGA SATURN那隻般有一些「好像」是現實之中的出名製作人員，不過，遊戲依然非常有趣，尤其是在一年之中不同的節令之中會有不同的顯示，真是非常有趣。而最令人感到遺憾的是遊戲之中的EVENT似乎是少了一點，如果常玩的話，很快便會玩厭了。(赤目黑龍)

評分：

人物/ 機械：3.5分
畫面：3分
音樂/ 音效：2.5分
故事：——
操作性：2.5分
投入度：2.5分
原創性：2分
難易度：2分
移植度：——

平均分：2.57分

完全沒有造Game的氣氛！在開發遊戲時，來來去去也是進行開發會議和與同事們的溝通，使人覺得十分沈悶。可是如想製作新Game的話，又不得不這樣做。除了缺乏遊戲性外，遊戲進行時所發生的事件少之又少亦是其缺點之一，Staff的育成模式亦沒甚意味，和早前推出的同類型遊戲相比，這個就……。(積奇)

評分：

人物／機械：3分
畫面：3分
音樂／音效：3分
故事：一一分
操作性：3分
投入度：2.5分
原創性：2分
難易度：3分
移植度：一一分

平均分：2.8分

牧場物語 2



N64／SLG／Victor Interactive Software／6800日圓

在這個《牧場物語 2》裏，筆者覺得雖然每個人物都是很可愛，而且可以讓玩者感到種植及飼養的樂趣，但遊戲中亦有筆者不欣賞的地方，好像種植到收割所需要的時間真的很長，令筆者感到沉悶。以及由於每年只有四個月，所以令太多節日都擠在同一個月內。(怪傑)

評分：

人物/機械：3.5分
畫面：3分
音樂/ 音效：2.5分
故事：——
操作性：3.5分
投入度：3分
原創性：3分
難易度：3分
移植度：——

平均分：3.07分

曾於超級任天堂及GameBoy上推出過的《牧場物語》，終於在Nintendo 64上與各位見面。基本上，遊戲的玩法和以前差不多，而畫面自然是更為美麗。但創意方面卻似乎並不明顯，可能是因為遊戲本身是較為幼兒向的關係，不過簡單而清晰的人物，絕對是此遊戲的吸引之處。因此，喜愛此遊戲的朋友，就一定不能錯過了。(Agent X)

評分：

人物/機械：3.5分
畫面：4分
音樂/音效：3分
故事：3分
操作性：3分
投入度：4分
原創性：2分
難易度：2分
移植度：——

平均分：3.06分

IS INTERERAL SECTION



Playstation/ STG/ SQUARE/ 5800日圓

你估真係掛住「SQUARE」個名就可以亂出遊戲咩！就好像《IS INTERERAL SECTION》便是一個活生生的例子。首先，這所謂遊戲的遊戲性真是弱得驚人，玩來玩去也是一個樣子；其次，就算換了CD，畫面上的變化根本就細得離奇，以射擊這種要求高速度的遊戲而言，要玩者在畫面上極微細的地方找不同，真是一個大笑話！(赤目黑龍)

評分：

人物/ 機械：1分
畫面：2分
音樂/ 音效：2分
故事：——
操作性：1分
投入度：0.5分
原創性：1分
難易度：0.5分
移植度：——

平均分：1.14分

令人失望的作品，但原因並非是掛了SQUARE的牌頭（實際是由POSITRON製作），而是遊戲的着眼點太眼高手低。由玩家自備音樂CD這綽頭是很有吸引力的，但當發覺差別只是BGM和背景效果跟隨節奏閃動，加上沒新意的玩法及毫不用心的多邊形，倒不如一邊玩《G DARIUS》一邊開Hifi聽CD好過。(FUKUDA)

評分：

人物／機械：2.0分
畫面：2.5分
音樂／音效：4.0分
故事：——
操作性：2.5分
投入度：2分
原創性：2.5分
難易度：2.5分
移植度：——

平均分：2.57分

POCKET MU MU



Playstation/ SLG/ SYSTEM SOFT/ 6800日圓

好！又是一隻好遊戲，唔……其實如果玩者喜歡一些像以前《JUMPING FALSH》的玩意的話，一定會使大家非常失望，因為這次的《POCKET MU MU》其實主要是玩一些MINI GAMES的，再加上這些遊戲全是以黑白來表示，對要求色彩豐富的玩者來說一定會說是「騙案」。而且所謂對應「POCKET STATION」，其實玩者根本可以利用Playstation來玩，有沒有「POCKET STATION」根本不重要。(赤目黑龍)

評分：

人物/ 機械：2.5分
畫面：1.5分
音樂/ 音效：2分
故事：——
操作性：2分
投入度：1.5分
原創性：1.5分
難易度：1.5分
移植度：——

平均分：1.79分

這遊戲內，玩者除了在三個大陸之間左跳右跳搞下事外，可以玩的，就是那些迷你遊戲，再用玩這些迷你遊戲的分數來建公園。(即是給個目的你去玩迷你遊戲)不過，POCKET STATION又是玩這些迷你遊戲，在PlayStaion上又是玩這些，有點悶。然而，若果玩者當它是一個POCKET STATION迷你遊戲的DOWNLOAD站，閒來DOWNLOAD些「新遊戲」落去POCKET STATION中，再在跑出街時沒事幹解下悶。以4800日圓這價錢來說，也算合理。(小健健)

評分：

人物／機械：3.0分
畫面：3.3分
音樂／音效：3.1分
故事：2.8分
操作性：3.2分
投入度：3.3分
原創性：3.8分
難易度：3.6分
移植度：——

平均分：3.26分

宇宙戰艦 大和號 遙遠之星依斯干都



Playstation/ AVG/ BANDAI/ 358港元

可愛！可恨！《宇宙戰艦 大和號 遙遠之星依斯干都》實在是一隻令玩者們非常苦惱的遊戲。首先，《大和號》本身已經是一套非常出色的動作品，而在遊戲之中，講故事的時間太多了，令人有一種悶的感覺。不過，那種以實時來進行的戰鬥又非常精采。真是有利亦有弊。幸而，在遊戲之中不乏一些非常精采的動畫片段，使廣大的《大和號》迷得到一點的安慰。(赤目黑龍)

評分：

人物/ 機械：3分
畫面：3.5分
音樂/ 音效：3分
故事：2.5分
操作性：3分
投入度：3分
原創性：2.5分
難易度：3.5分
移植度：——

平均分：3分

自從PC-ENGINE的《大和號》後，以為再沒有一隻《大和號》遊戲比它更好。不過當玩完此PlayStation版本後就有另一個說法。遊戲中收錄了動畫的主題曲，OPENING並以CG製作，最主要的是在戰鬥是採用REAL TIME形式，使到戰鬥時更加激烈。只可惜在進行EVENT時經常出現讀碟情況，而且每個EVENT都需要長時間，這的確令遊戲大打折扣。(MS)

評分：

機械/ 人物：3分
畫面：3分
音樂/ 音效：3分
故事：3分
操作性：2.5分
投入度：2分
原創性：3分
難易度：3分
移植度：——

平均分：2.81分

製造商：TGL／容量：CD-ROM
發售日：月日／價格：
SLG／MEM／2P

BY：地滅 • 非洲

世嘉 Dreamcast 大激賞



不知道讀者們1月30日及1月31日這兩天，有沒有到西九龍中心參加由WKK王氏港建國際貿易有限公司所主辦的「世嘉DREAMCAST大激賞」呢？而我們《遊戲誌》也有協辦這一次的活動，其他的協辦單位有SNK、《GAME PLUS》及《GO-GO！》，當然還有借出場地的西九龍中心啦！

筆者也有到場採訪，現在便為大家報導一下當日的情況吧

第一天

「SEGA RALLY 2終極時速大比拼」的預賽，只要在西九龍中心購物滿$50便可以參加，不想參加比賽的朋友可以試試Dreamcast的遊戲，有《VIRTUA FIGHTER 3tb》、《SONIC ADVENTURE》及《哥斯拉GENERATION》等這些遊戲試玩，除了有Dreamcast遊戲之外，當日SNK也有派NEOGEO Pocket到場助陣。

第二天

SEGA RALLY 2 CHAMPIONSHIP

當日重頭戲當然是「SEGA RALLY 2終極時速大比拼」啦，經過了兩天的預選之後，得出10位最佳成績的參賽者，第一天的預選是由1：00~8：00，而第二天的決賽便是在5：00開始，會以最佳成績來選出冠、亞、季軍。這一天的活動比較多，除了「SEGA RALLY 2終極時速大比拼」外，還有COSPLAY的比賽。



■究竟DC套裝會花落誰家呢？

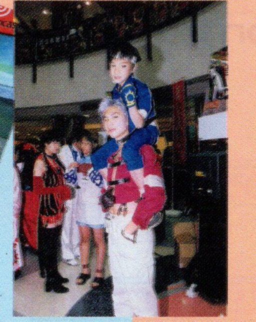


■三位車神真令人羨慕。

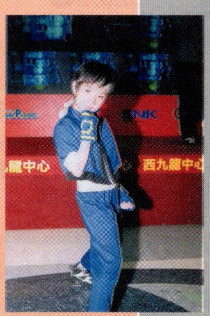


■主持王賢智及靚女MODEL介紹遊戲玩法

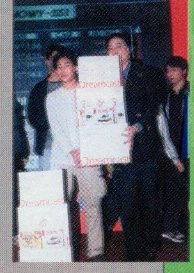
■主持人也要一嘗這遊戲



■COSPLAY一出場立即謀殺了不少菲林



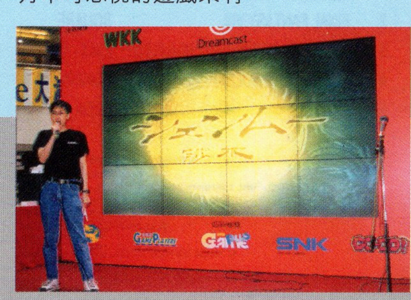
■這一個小真吾十分有趣



■當日的冠軍得主所得的獎品十分吸引。

《莎木》介紹

Dreamcast 3月的大作《莎木》，是鈴木裕精心策劃的作品，極為華麗的遊戲及創新的系統，絕對是期待的作品，另外《POWER STONE》也是3月不可忽視的遊戲來啊。





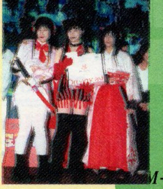
■《遊戲誌》總編輯米奇負責講解《莎木》的系統

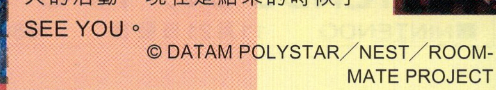
頒獎時間

到了4：30左右便開始進行《VIRTUA FIGHTER 3tb》及《SONIC ADVENTURE》的繪畫比賽，頭3名的參賽者都可以得到Dreamcast主機套裝一份，當然冠軍的獎品是會更加豐富啦。而其他的入選者也可以得記念品一份。而到了5：00便到了「SEGA RALLY 2終極時速大比拼」的頒獎。經過了兩天的活動，現在是結束的時候了，SEE YOU。



■COSPLAY全員合照







PLAYER'S GAME CHART

新城997有腦事件簿、遊戲誌、遊樂誌、電腦遊園地、PC HANDBOOK五大傳媒聯合策動

接觸層面最廣泛的遊戲選舉

地址：灣仔駱克道33中央廣場福利商業中心7樓　FAX：2507-5175　EMAIL：cineaste@glink.net.hk

GPM銷售榜

店舖提供最新資料！！

1st SEGA RALLY 2



DREAMCAST／RAC
■SEGA
1月28日
5800日圓

2nd SONIC ADVENTURE



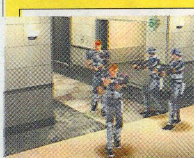
DREAMCAST／ACT
■SEGA
12月23日發售
5800日圓

3rd CASTLE VANIA



N64／ACT
■KONAMI
發售中

4th DEEP FREEZE



PlayStation／AVG
■SAMMY
1月14日發售
328港圓

5th SUPER HERO 作戰



PlayStation／RPG
■BANPRESTO
1月28日發售
5800日圓

6th NINTENDO ALL STAR！大亂鬥SMASH BROTHERS

N64／ACT
■任天堂　1月21日發售 5800日圓

7th J-LEAGUE TACTICS SOCCER

N64／SLG
■ASCII　1月15日發售 7800日圓

8th SOUTH PARK

N64／3D STG
■ACCLAM發售中

9th STREET FIGHTER ZERO 3

PlayStation／FIG
■CAPCOM　12月23日發售　5800日圓

10th 薩爾達傳說～時之洋笛～

NINTENDO 64／RPG
■NINTENDO　11月21日發售　6800日圓

HYPER 有腦遊戲榜

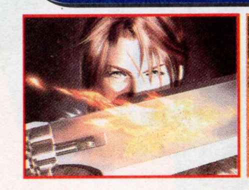


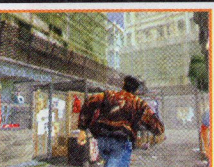




1st	BLOODY ROAR 2	HUDSON	82票
2nd	幕末浪漫 月華之劍士2	SNK	77票
3rd	神機世界 EVOLUTION	STING	68票
4th	SONIC ADVENTURE	SEGA	65票
5th	少年街霸3	CAPCOM	61票
6th	NINTENDO ALL STAR大亂鬥		54票
7th	幻想水滸傳2	KONAMI	52票
8th	TALES OF PHANTASIA	NAMCO	51票
9th	機動戰士高達 馬沙之反擊	BANDAI	46票
10th	拳皇98	SNK	45票

你最期待的家庭遊戲







1st	(PS) FINAL FANTASY VIII	92票	SQUARE
2nd	(DC) 莎木	85票	SEGA
3rd	(PS) DRAGON QUEST VII	83票	ENIX
4th	(PS) SAGA FRONTIER 2	76票	SQUARE
5th	(PS) 超級機械人大戰F完結編	74票	BANPRESTO
6th	(PS) 月華之劍士	71票	SNK
7th	(PS) THE KING OF FIGHTERS'98	65票	SNK
8th	(PS) 天誅 忍凱傳	55票	SQUARE
9th	(PS) JOJO奇妙之冒險	53票	CAPCOM
10th	(PS) ACE COMBAT 3 electrosphere	32票	NAMCO

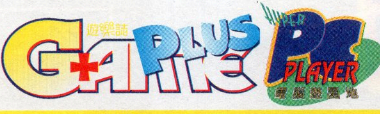
日本雜誌《FAMILY通》2月19日號，讀者投票榜

統計日期截至2月6日



今回	前回	遊戲名	製造商
1	1	薩爾達傳說～時之洋笛～	NINTENDO
2	2	FINAL FANTASY VIII	SQUARE
3	3	DRAGON QUEST MONSTERS～TERRY之WONDER LAND～	ENIX
4	4	METAL GEAR SOLID	KONAMI
5	5	櫻大戰2	SEGA







新城 997 有腦事件簿、遊戲誌、遊樂誌、電腦遊園地、PC HANDBOOK 五大傳媒聯合策動

接觸層面最廣泛的遊戲選舉「HYPER有腦遊戲榜」即日開始接受投票

第92期「HYPER有腦遊戲榜」(GAME PLAYERS) 抽獎得獎名單

《STREET FIGHTER ZERO 3》海報 5名
陳遨翔 Z554 ××× (A)
何家輝 Z174 ××× (1)
張家明 Z635 ××× (6)
嚴啟峰 Z440 ××× (4)
瞿慧芳 P054 ××× (2)

《R4 RIDGE RACER TYPE 4》海報 5名
黎英暉 Z516 ××× (4)
蔡寶偉 Z168 ××× (1)
謝嘉健 Z645 ××× (5)
王凱 K351 ××× (A)
林駿賢 Z645 ××× (7)

DC《神機世界》海報 5名
關德明 Z296 ××× (5)
凌家傑 Z608 ××× (7)
MAK CHI HANG Z600 ××× (1)
DORIS CHOI NGA TING Z098 ××× (2)
鄭偉安 Z668 ××× (2)

《PoPoRoGue》預告版CD 1名
鄧諾文 Z398 ××× (0)

本刊將個別通知各得獎者領獎辦法

讀者意見板

CHAN YING KIT：
「我十分喜愛玩R4，因為女主角十分美麗，也十分想要那R4海報。GPM那『打機 七宗罪』十分之過癮，成為我看GPM的重要部份。」

除曉恩：
「因我很喜愛《BREATH OF FIRE II》裡的女主角『莉娜』，所以我很希望她能在CAPCOM的新Games裡出現。」

MAK CHI HANG：
「真是希望《超級機械人大戰F完結篇》快D出，因為超級機械人大戰F已經很精彩，正到飛起，CG和戰鬥畫面更是一流。」

CHIU KA HEY：
「在SS裡的《PRINCESS CROWN》，我覺得十分創新，十分好玩，希望快D出續集，雖然我用各個主角都打爆機，但最希望用的是公主的媽媽，在25年前的『艾魯花蘭．杜．花倫狄亞』女王。」

郭子樂：
「我覺得《陸行鳥不思議迷宮2》太好玩，又有同伴幫手，還可以雙打。」

CHUNG KA LOK：
「《SEGA RALLY 2》移植得出色，絕對是每個DC用戶必買的Game。」

今期獎品

《CLICK MEDIC》貼紙 4名
《SONIC ADVENTURE》海報 6名
《ARMORED CORE》鐘 1名
SEGA MOUSE PAD 5名
《BRAVE SAGA》墊板 2名

特別鳴謝：

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74
星星電子公司
九龍深水埗福華街黃金商場地下22號
遊戲誌專賣店
九龍彌敦道608號Chic田堡3樓324-325號室
新機地
九龍旺角奶路臣街19號B地下(中國旅行社側)
訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

本刊將個別通知各得獎者領獎辦法

HYPER 有腦遊戲榜參加表格 (GAME PLAYERS)

截止投票日期：2月22日

姓名：＿＿＿＿ 年齡：＿＿＿＿
身份證號碼/護照號碼：＿＿＿＿ 聯絡電話：＿＿＿＿
地址：＿＿＿＿
電郵地址：(如適用) ＿＿＿＿

(遊戲名稱及資料請參閱「新GAME時間表」)

你最期待的三款家庭遊戲 (只限沒有在提名名單上沒有列出的遊戲)

遊戲名稱：＿＿＿＿
遊戲生產商：＿＿＿＿

讀者意見板 可填寫有關任何遊戲之意見

＿＿＿＿

本周遊戲提名(截至2月10日)
(請在榜中選出你最喜歡的兩隻遊戲)

HYPER有腦遊戲榜

□1.ANGELIQUE天空之鎮魂歌
□2.天下統一
□3.魔女大作戰
□4.快刀亂麻 雅
□5.CLICK MEDIC
□6.GUGU TROPS
□7.空母戰記
□8.ARMORED CORE MASTER OF ARENA
□9.REFRAIN LOVE 2
□10.DIGIMON WORLD
□11.夢幻模擬戰IV & V Final Edition
□12.ECSAFORM
□13.釣道～溪流．湖編～
□14.超級英雄作戰
□15.BASS LANDING
□16.大運動會GTO
□17.DEEP FREEZE
□18.幻想水滸傳II
□19.機動戰士高達 馬沙之反擊
□20.做吧！遊戲機中心
□21.少年街霸3
□22.大盜伍衛門 綾繁一家的黑影
□23.BEAT MANIA APPEND 3rd Mix
□24.陸行鳥不可思議迷宮2
□25.ROOMMATE W
□26.TALES OF PHANTASIA
□27桃太郎傳説
□28.維新之嵐 幕末志士傳
□29.BLOODY ROAR 2
□30.BASS LANDING
□31.去吧！FLY FISHING
□32.SNOBOW KIDS PLUS
□33.CINCADIA
□34.快刀亂麻 雅
□35.SEGA RALLY 2
□36.神機世界EVOLUTION
□37.戰國TURB
□38.SEVENTH CROSS
□39.SONIC ADVENTURE
□40.惡魔城64
□41.牧場物語2
□42.SD飛龍之拳傳説
□43.J LEAGUE TACTIS SOCCER
□44.NINTENDO ALL STAR大亂鬥
□45.KING HILL 64～EXTREME SNOW BOARDING
□46.MARIO PARTY
□47.STAR WARS ROGUE SQUADRON
□48.SOUTH PARK
□49.幕末浪漫 月華之劍士2
□50.拳皇'98
□51.其他：＿＿＿＿

※歡迎各位使用影印本投票，來信請寄香港灣仔駱克道33號中央廣場7樓「GPM」編輯部「HYPER有腦遊戲榜」收，或傳真至28662618。

為保障閣下之私隱，請將表格放入信封內投寄。

情報揭示板

TEXT BY: 小健健

刊登 FIGHTING LAYER 隱藏人招表

JOE FENDI:

招名	指令
BEACH BREAKER	←↙↓↘→+P
APPLE BREAKER	→↓↘+P
JOE PUSH	→↘↓↙←+P
PINE CRASH	←+中P
PLUMB CRASH	←大P
GRAY BREAKER	P+K
IBIRU JUDGE	↓↙←↓↙←+P
SCULL BREAKER	↓↘→↓↘→+P
EASY COMBINATION	弱P、弱P
EASY COMBINATION	中P、中P、中P
EASY COMBINATION	強P、強P、強P
GUARD 前進	K
挑釁	↓↘→+K
挑釁	↓↙←+K

《FIGHTING LAYER》都推出了一段時間啦，而且很多部《FIGHTING LAYER》都可以使用那3名隱藏人——PRESTON AJAX、CLEMENCE KLEIBER及JOE FENDI。而以下就是他們的招式表，希望對你們有些幫助吧。(不過由於CLEMENCE的招名大都是德文來的，所以招名可能會譯錯，請多多包涵)

CLEMENCE KLEIBER

招名	指令
VAUL FISH	→↓↘+P
SUDARAHI	←↙↓+P
GUTE RALE	↓↘→+K
GUTE NAHATO	搖桿轉一圈按P
ANACONDA	同時按3個P
HIGH GEN HERZ	→+中K
RAOBU FORGELL	←+強K
NOIMOON	空中↓+強K
RUCKENVAULFEN	→↘↓↙←+K
TRUFFEKEN	P+K
GLID FEN	對手被打DOWN時↓+強P OR ↓+強K
AREA FORTE	↓↘→↓↘→+K
AREA FARCEKEN	搖桿轉2圈按P
EASY COMBINATION	弱P、弱P、弱P

PRESTON AJAX

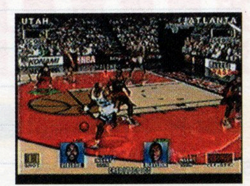
招名	指令
DEAD LINE	→↓↘+P
SCAPE GOTH	←↓↙+P
FONT TRAP	↓↙←+K
EL DORADO	→↘↓↙←+P
SACRIFICE	EL DORADO後←↓↙+P或↑+三個P
BULLET FIZZ	↘+強P
WIPE HEART	←+強P
NEO DEUS	在按實P+K的狀態下，輸入→↘↓↙←，之後放開P+K
GOS HELL	↓↘→↓↘→+K
STRAIGHT SIEVE	↓↘→↓↘→+P
搖遠控制爆破	對手中了STRAIGHT SIEVE後按↓↘→+P
EASY COMBINATION	中P、中P、中P
EASY COMBINATION	弱K、弱K、弱K

灣仔機城的立體餓狼有古怪！！

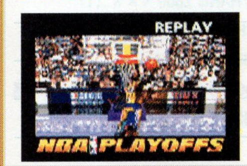


SNK那隻最新的格鬥遊戲——《餓狼傳說WILD AMBITION》現在已經進駐於各大小遊戲機中心內啦，大家有沒有玩呢？然而最近跑去灣仔的「遊戲機城」，就發現內裏的《餓狼傳說WILD AMBITION》可說是「與別不同」。好像是比其他的「玩多少少東西」。不過由於廠商給我們限制，令我們不能在此公開這是甚麼。不過對這遊戲有興趣的朋友可要跑去看看啊，包你有所驚喜。

4打《PLAY BY PLAY》出現於灣仔！！



想不到KONAMI所開發的藍球遊戲《PLAY BY PLAY》會這麼受歡迎。WELL，不過說起來，我當初見到這遊戲的畫面時，也被其像真度嚇了一跳。不過大部份在港的《PLAY BY PLAY》，都是以雙打為主。可以四打的就比較少囉。不過在灣仔的「遊戲機城」，就有一套可供4打的《PLAY BY PLAY》！！可不要錯過機會呀，快點跑落去玩啦，每局收你五塊錢。





灣仔 GAME ZONE 有《BUST A MOVE》

上期不是為大家報道過於「心水寶餵你」中，有這隻逆移植音樂節拍遊戲——《BUST A MOVE》的麼？不過原來這部《BUST A MOVE》已搬離了「心水寶餵你」啦，最新消費是現在於灣仔的「GAME ZONE」中。噢，看來這遊戲有點像那TESTING VERSION的《DANCE DANCE REVOLUTION》般，是於本香港各遊戲機中心作巡回演出啊。WELL，不知下次它又會於哪間遊戲機中心中出現呢？

2月7日《DANCE DANCE REVOLUTION》正式登場？！



那邊廂日本即將推出《DANCE DANCE REVOLUTION》的新VERSION——《DANCE DANCE REVOLUTION 2ND MIX》，這邊廂就有消息傳出在香港2月7日就可以玩到《DANCE DANCE REVOLUTION》的完成品。WELL，如果這是事實的話，豈不是在本文刊出之時就有得玩了麼？大家不妨去那些曾經作過巡回演出的遊戲機中心瞧瞧。

捽碟捽到落的士高！！

自從去年捽碟機《BEAT MANIA》推出後，這類遊戲再不是TV GAME那麼簡單，已經變成是潮流文化的一部份。然而在2月下旬，就有一班熱愛這類遊戲的年青人，於的士高內弄一個以《BEAT MANIA》及《DANCE DANCE REVOLUTION》為主題的派對。

在是次活動中除了有以上兩隻遊戲的比賽及有餐吃外，更是各MANIA作交流的機會。若有與趣的朋友，可去以下這個網址得知詳情：

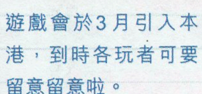
http://ww.hk.super.net/computer/games/beatmania/party/index.html

說起來，捽碟機及跳舞機可說是由DJ文化及DISCO文化中衍生出來的產物。不知把這兩部機「搬」回DISCO中玩，感覺又會是怎樣呢？

結他機 3 月正式登陸本港？！

在個多月前，那部結他機《GUTAR FREAKS》在港供玩者試玩時，也頗為哄動，而且很多人也期待住這遊戲的正式推出。據知，日本方面會於2月正式推出《GUTAR FREAKS》而預計這遊戲會於3月引入本港，到時各玩者可要留意留意啦。





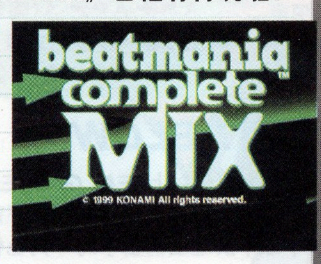




《BEAT MANIA COMPLETE MIX》已經有得玩啦！！

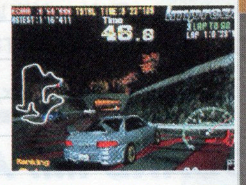
上期已經為大家介紹過參加《BEAT MANIA COMPLETE MIX》那「INTERNET RANKING」的方法。想不到今回香港入貨這麼快，有些遊戲機中心已經有得玩這個《BEAT MANIA》的最新VERSION——《BEAT MANIA COMPLETE MIX》了！！WELL，這遊戲可以說是跟日本同期推出哩。順帶一提的，此版本更追加了《POP'N MUSIC》的歌曲，這它更為豐富。而油麻地VIRTUAL ZONE、沙田新基地及灣仔遊戲機城已經有得玩啦。



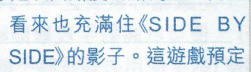


TAITO新的賽車遊戲登場！！

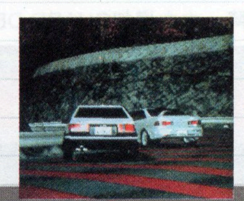
說起來TAITO也很久沒有推出過賽車遊戲了。不過最近他們就公布了一隻新的業務用賽車遊戲，這遊戲名為《BATTLE GEAR》。這遊戲內賽車是利用實物數據製作的，所以玩起上來可會有不少親切感。至於賽道方面，亦是以山路及公路為主，而且看來也充滿住《SIDE BY SIDE》的影子。這遊戲預定於今年春季推出。WELL，我們還是拭目以待吧。











業務用遊戲龍虎榜

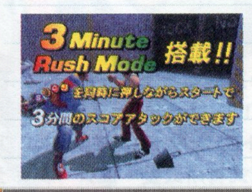
排行位置	遊戲	類型	生產商
1ST	POP'N MUSIC	ETC	KONAMI
2ND	JO JO 奇妙冒險	FIG	CAPCOM
3RD	BEAT MANIA	ETC	KONAMI
4TH	VIRTUA STRIKER VERSION 99	SOC	SEGA
5TH	MEGA TOUCH XL 6000	ETC	MERIT IND

以上資料由VIRTUA ZONE提供

VIRTUA ZONE地址：彌敦道大華中心地庫

新版本《SPIKE OUT》續報！！

上兩期就為大家報道過SEGA將會為《SPIKE OUT》開發新的版本，現在有進一步消息。這個新版本名為《SPIKE OUT FINAL EDITION》，除了加入了新STAGE（如造船廠）及新武器「BUCKETS」外，更有新遊戲模式——「3 MINUTE RUSH MODE」。在這遊戲模式內玩者要在3分鐘以內盡量取得高分數。然而在STAGE 1及STAGE 3後面更有個BONUS STAGE給你耍樂一下。不過最重要的，就是這遊戲還未定推出日期~~。



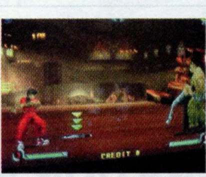


立體版《FINAL FIGHT》？？

最近在INTERNET內，就流傳住一隻立體版的《FINAL FIGHT》之照片。如照片所見，這遊戲名為《FINAL FIGHT REVENGE》，而且還是以GUY、CODY及市長為主角。不過看起上來，就似一隻格鬥GAME，多個似一隻動作遊戲了。然而到現時為止對此遊戲所知的還是不多。一有進一步消息我們會再為大家報道。









KONAMI 新 GAME 於灣仔出現！！

灣仔的「遊戲機城」可說是全港第一間有得玩那KONAMI恐怖賽車遊戲——《THRILL DRIVE》。現在那裏又有最新的KONAMI遊戲玩了，不過今次不是一隻賽車遊戲，而是一隻手槍SHOOTING GAME，別的地方還未有得玩的啊。而每局就收你6塊錢。

業務用遊戲時間表

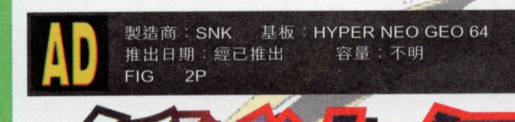
2月以後

POWER STONE	CAPCOM	ACT	2月中旬
BEAT MANIA II DX	KONAMI	ETC	2月上旬
BEAT MANIA COMPLETE MIX	KONAMI	ETC	2月上旬
GACHAGACHA CHAMP	KONAMI	ETC	2月8日
GRADIUS 4 復活	KONAMI	STG	2月4日
DANCE DANCE REVOLUTION 2ND MIX	KONAMI	ETC	2月16日
GIGA WING	CAPCOM	STG	今冬
GUTAR FREAKS	KONAMI	ETC	2月
PILOT KIDS	彩京	STG	預定2月
GUN BARL	NAMCO	STG	2月

推出日未定

遊戲名稱	開發商	類型
ZOMBIE ZONE	SEGA	ACT
FLASH BEATS	SEGA	ETC
CRAZY TAXI	SEGA	RAC
BUGGY DRIVE	SEGA	RAC
BATTLE GEAR	TAITO	RAC
SPIKE OUT FINAL EDITION	SEGA	ACT

(以上推出日以日本為準)



TEXT：KOTARO

餓狼伝説 WILD AMBITION

系統解說

COMBINATION ATTACK

繼承《REAL BOUT餓狼伝説》系列一貫傳統，重點系統COMBINATION ATTACK依然保留，其中共通COMBINATION共分為站立的上段流程（A・B・C）和蹲下的下段流程（↓+A・↓+B・↓+C）兩種，而COMBINATION中最後的C擊更會因為組合控桿方向不同，令到段式有所改變。此外，除了全角色共通的COMBINATION之外，每個角色均持有自己專用的COMBINATION，使對戰攻防上主導變化更大。



共通 COMBINATION

【上段流程】
A ➡ B ➡ C（DOWN效果）

【上・中段變化】
A ➡ B ➡ ↘+C（中段吹飛效果）

【上・下段變化】
A ➡ B ➡ ↓+C（下段效果）

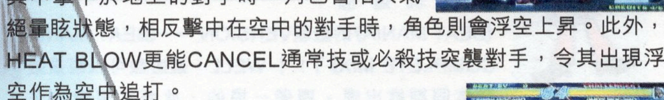
【下段流程】
↓+A ➡ ↓+B ➡ ↓+C（DOWN效果）

【下・中段變化】
↓+A ➡ ↓+B ➡ C（中段效果）

【特殊流程】
A ➡ A ➡ A（簡易輸入）
C ➡ C ➡ C（威力重視）
C ➡ C ➡ C（千堂 鶫、RAIDEN雷電專用）

HEAT BLOW

消耗九成以上HEAT GAUGE量的專用技，能夠發動完全無敵的防禦不能攻擊，其中擊中於地上的對手時，角色會陷入氣絕暈眩狀態，相反擊中在空中的對手時，角色則會浮空上昇。此外，HEAT BLOW更能CANCEL通常技或必殺技突襲對手，令其出現浮空作為空中追打。



COUNTER ATTACK

持有七成以上HEAT GAUGE量才能發動的反擊技，只要在防禦對手攻擊中輸入特定的指令（→+AB同按），就可以即時破格反擊，原理與以往的BREAK SHOT相同。



■使用「COUNTER ATTACK」後會消耗大部份的HEAT GAUGE量，假若在此時受到對手反擊，後果就不堪設想

GUARD IMPACT

防禦軸心系統之一，只要在防禦對手攻擊中輸入特定的指令（→→），便可以將對手攻擊即時推開、拉遠相方距離，令到對手的攻擊落空（對手使用必殺技時不能削擊體力），不過缺點就是使用後會令防禦耐久值登時下降，大大增加GUARD DESTORYED的機會。





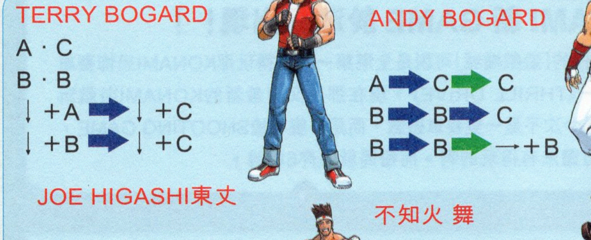
■持續防禦對手攻擊時，防禦耐久值就會下降，防禦形式和音效亦會有所改變，這就是GUARD DESTORYED的先兆！

■使用一次「GUARD IMPACT」後，就要等待防禦耐久值回復（防禦形式和音效回復）才可以再次使用

挑發

特殊動作，能夠增加HEAT GAUGE量，其中在普通情況下與體力剩餘一半以下時的挑發，所增加的HEAT GAUGE量原來是有着不同，前者是較少、後者比較多，所以使用時就要注意！

專用 COMBINATION ATTACK

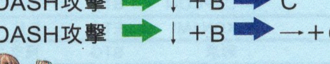


TERRY BOGARD
A・C
B・B
↓+A ➡ ↓+C
↓+B ➡ ↓+C

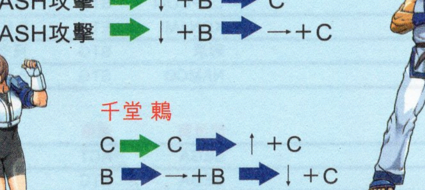
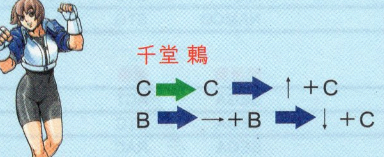
ANDY BOGARD
A ➡ C ➡ C
B ➡ B ➡ C
B ➡ B ➡ →+B

JOE HIGASHI東丈
A ➡ B ➡ B
↓+A ➡ B ➡ ↑+C
A ➡ C

不知火 舞
A ➡ ↓+B
A ➡ →+B
B ➡ C



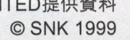
KIM KAPWAN
C ➡ B ➡ B
斜向跳躍中A ➡ B ➡ C
QUICK DASH攻擊 ➡ ↓+B ➡ C
QUICK DASH攻擊 ➡ ↓+B ➡ →+C

千堂 鶫
C ➡ C ➡ ↑+C
B ➡ →+B ➡ ↓+C

※ ➡ …連續效果、 ➡ …沒有連續效果

鳴謝：遊戲機城（灣仔馬師道）、Virtual Zone（佐敦大華商場地庫）提供場地拍攝
特別鳴謝：SNK ASIA LIMITED提供資料



《beatmania complete mix》



前言

遊戲已經到了非和Internet連上關係的地步了？一隻又一隻的遊戲（主要是Konami旗下的音樂遊戲）已經推出網上的排名系統，《beatmania》亦不甘示弱，將三集出現過的歌曲（不計PS版的追加曲目），再加上全新的官方Internet Ranking組合成這次的《beatmania complete mix》。

以《3rd Mix》為基礎，新系統更高難度

《beatmania complete mix》是以《beatmania 3rd mix》為基礎的，不過轉盤的判定卻回復了《2nd》時的「厚度」，「Great Combo」系統亦取消了。遊戲仍保留了上集的「自由選擇」——Battle、Double和Hidden都是先在標題畫面中按鍵才可進入的。此外，在基本的四個評分「Great、Good、Bad和Poor」之外，還加入了一個「光Great」的新評分。







■ 特別模的選擇可以在畫面下方看到

以前所有曲目的滿分都是10萬分，但是加入「光Great」之後，滿分卻是20萬！因為每個「光Great」的得分是普通Great的兩倍，不過拿到「光Great」的難度就不只兩倍了……

這個「光Great」亦是在Internet Ranking Mode中的評分標準之一。在截稿前的最新消息，暫時排名第一位的「DJ」共有二千多分，香港已知的最高排名是第四十一位，亦有一千七百多分。

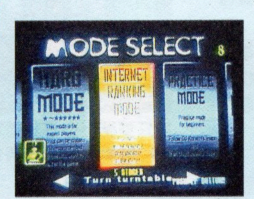




■平時的Great是黃光的（左），而「光Great」的顏色和上集一樣（右）

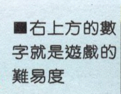
向世界宣戰？！世界性Internet Ranking Modeの追加

這一集的《beatmania》共有四個模式，包括「Practice」、「Easy」、「Hard」、「最特別之處，是它加上了一個名為「Internet Ranking Mode」的比賽模式，對手不單只是身傍的玩者，其他地區的玩者也會跟你遙距比賽（關於計分方法詳見下文）。



參戰「Internet Ranking Mode」之前注意事項：

1）留意標題畫面右上方的，Level代表遊戲的難易度（關於判定，和符號無關），數字越大難度越高



■右上方的數字就是遊戲的難易度



2）這個模式共有三個不同的分支（Course），包括三位DJ的代表作品。

nagureo course包括：	reggae (jam jam reggae) ballade house (2nd mix) euro beat (Japanese) hard house
nouvo nude包括：	soul (3rd mix) house (3rd mix) digital funk digi rock drum'n bass
beatmania from NYC包括：	ambient (3rd mix) minimal techno mix konamix hard techno (3rd mix) d'n bass mix (3rd mix)

3）分數計算

這個模式中，只有拿到Great或者「光Great」才可以得分，前者是每個1分，後者是每個2分。

4）記下密碼

若能通過其中一個Course的全部五首歌曲，之後畫面就會顯示一個密碼，將它交到Konami(http://www.konami.com/gm/)就可以進行排名登記。先將一封空的email（沒有內文，但要設定主題Subject的）寄去指定的地址，之後就會收到一封表格，將它填妥便可以寄回進行登記。如果是雙打的話，就會有兩個Password，而Double、Hidden Play的成績亦可以參加排名。

新登場の難曲

有新的版本，當然不可缺少新曲啦。以下四首，其中兩首是全新（？）製作而成的曲目。

Hard House
20'November
DJ nagureo
House的新Mix版本，不過只是開首有點不同，到了中段就和House (classic) 的一樣。如果經常玩House的朋友，應該會發現這首歌的符號排列，和House的「背景」音樂十分吻合的。

J-Tekno
quick master
Yohei Shimizu
來自另一個音樂節奏遊戲《Pop'N Music》的歌曲，但是難度較高，而符號的排列亦完全不同（當然喇，因為是只有五個鍵加一個轉盤嘛）。

euro beat (english)
Luv to me (english)
third-mix
基本上是euro beat，只是換了英文的歌詞。

j-dance pop (english)
Believe again (english)
e. o.s remixed by dj nagureo featuring miyram
跟「euro beat」一樣，只是多了英文版選擇。

秘技數則

若要在《beatmania complete mix》進入mirror和random模式，只需照上集的輸入法在標題畫面中輸入353213532135321（mirror mode進入方法詳見圖解）或者35321353213532（random mode進入方法）便可。

還有兩首從《3rd mix》移植過來的「隱藏歌曲」出現方法則如下：

在選擇「house ~ 20' november」，或者「hard techno ~ attack the music」之前，在倒數的時間到達1秒或者11秒時，同時按「1P的最左邊的白鍵」及「2P最右邊的白鍵」，便可以玩到它們的特別版。



秘技工場

By: Agent X

二級勁料　出現隱藏賽車及賽道條件

遊戲：頭文字 D
機種：PlayStation



隱藏賽道出現條件

隱藏賽道	條件
隱藏賽道周回壱	完成 Practice Mode 中的「Beginner」(ビキナ)難度
隱藏賽道周回弐	完成 Practice Mode 中的「Intermediate」(インターミデェイト) 難度
隱藏賽道周回参	完成 Pr3actice Mode 中的「Expert」(エキスパート)難度

隱藏賽車出現條件

條件	出現車輛
在「STORY MODE」中戰勝了高橋啟介	TYPE FD
在「STORY MODE」中戰勝了中里毅	TYPE R32
在「STORY MODE」中戰勝了中村・KENTA	TYPE S14
在「STORY MODE」中戰勝了高橋良介	TYPE FC
在「STORY MODE」中戰勝了真子、沙雪	TYPE 18013
在「STORY MODE」中戰勝了岩城清次	TYPE EV IV
在「STORY MODE」中戰勝了須藤京一	TYPE EV III
完成「STORY MODE」一次	TYPE 85L
完成「STORY MODE」一次	TYPE S13
完成「STORY MODE」一次	TYPE 180 III
完成「STORY MODE」二次	TYPE EG 6(庄司慎吾)
完成「STORY MODE」二次	TYPE S14R
完成「STORY MODE」二次	TYPE CRX
完成「STORY MODE」二次	TYPE SW20
完成「STORY MODE」二次	TYPE 180 II
完成「STORY MODE」三次	TYPE 190(なつきパパ)
在「D-CHECK MODE」中取得最高分數	TYPE Z







■隱藏賽道。



三級好料　立即觀賞 PREMIUM DISC

遊戲：EVE The Lost One
機種：PlayStation

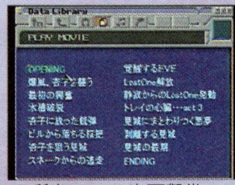
這隻移植自Sega Saturn的AVG遊戲，當中本者需要完成遊戲後，才可以觀賞第4隻的「PREMIUM DISC」。不過，今次玩者只需要放入「PREMIUM DISC」，當標題畫面出現時，同時按著：「△鍵＋↑＋L1＋R1」，並按START鍵來進入「MENU」畫面直至遊戲發出一聲音效。成功的話，則玩者便可以不用完成遊戲，也可以觀賞「CHARACTER FILE」中的內容。



■同時按著：「△鍵＋↑＋L1＋R1」不放。



■這時遊戲會發出一下音效。



■所有MOVIE也可觀賞。

三級好料　新增音樂及人物

遊戲：美少女雀士SUCHIPAI限定版
機種：Sega Saturn

首先，玩者將「DISC 3」放入Sega Saturn之中，然後開始遊戲。當出現標題時，便同時按著「B＋C＋Y＋Z＋↑」不放來按START鍵。這樣，大家選擇「SOUND TEST」時，便會發現增加了一首《GAME天國》的音樂了。

此外，在「麻雀FREE對戰」中，玩者只要用遊戲中使用最初25位角色，而且每位角色最少曾經勝出一場比賽。這樣，便會出現另外6位隱藏人物；而若玩者使用這6位人物勝出比賽的話，則會出現《GAME天國》中的5位人物予玩者使用。另外，當玩者使用那5位人物來勝出比賽後，更會有由竜也氏筆下的人物圖片介紹呢！



■只要勝出賽事，便可以令「？」變更可使用的角色。



■人物圖鑑。

三級好料　誤入女浴室？！

遊戲：桃太郎傳説
機種：PlayStation

在《桃太郎傳説》中，當桃太郎仍未擊倒阿修羅並到達了「希望之都」後，便可以到一間位於市內西北方的浴場(日稱：「風呂屋」，門口掛了一塊「湯」的廣告版)。當桃太郎進入了浴場後，便會發現其中分為男浴室和女浴室。這時，桃太郎只要使用「おによけ」令其隱身，之後便可以隨便進入女浴室內。不過，誤闖女浴室究竟會有甚麼後果，則交由各位玩者自行發掘吧！！



■進入「希望之都」後……



■到西北面的浴場。



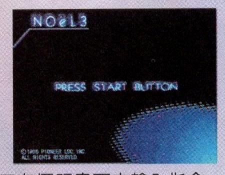
■使用「おによけ」將之隱身便可自出自入。

三級好料

聲音消除模式

遊戲：NOeL 3
機種：Sega Saturn

當遊戲出現標題畫面－「PRESS START」的時候，玩者便順序輸入以下指令：「X×3、Y×2、Z」，然後按START鍵進入遊戲。這時，玩者便會發現本來不能略過不聽的人物對話，現在竟然可以連遊戲過場畫面一起省略掉，令遊戲的速度增加。


■在標題畫面中輸入指令。


■不論是MOVIE……


■還是對話也可輕易略過。



一級猛料

四人同時遊玩之方法

遊戲：加油！五右衛門～江戶道中妖怪多籮籮～
機種：Nintendo 64

在進行4人同時遊玩前，玩者首先當然要準備4部Nintendo 64手掣啦！至於進入遊戲後，玩者便必須要集齊44枚手形；這時3P及4P便可以拿起手掣，並且輸入：「C→＋START鍵」。之後，大家便可以享受4人同遊的樂趣了！

此外，若玩者以4人同遊的情況下進入「占い屋」中，便可以有各種衣飾予大家購買。至於玩者嘛！當然是為人物進行Cosplay啦！！而且其中各人物的造形亦絕對會令你捧腹大笑。


■集齊了44個手形後，便可使用這個秘技。


■Cosplay？！



三級好料

軍團選擇及改變選手衣飾

遊戲：新日本Professional Wrestling鬥魂炎導2 the next generation
機種：Nintendo 64

改變選手衣飾

玩者首先選擇進入「Exhibition」(エキシビジョン)模式，然後移到「Single Match」(シングルマッチ)處，再同時按：「L鍵＋R鍵＋Z鍵＋C↓鍵」。之後，在選擇出場選手的畫面時，便會發現玩者可以按Z鍵或R鍵來改變選手的衣飾了。



軍團選擇

在「MVP MODE」的選手選擇畫面中，玩者只需要依照下表所示的方法輸入指令，之後便可以選擇代表不同的軍團：

軍團名	輸入方法
NOW	C↓＋C←
新日本 Professional Wrestling 正規軍	C↑＋C←
平成維新軍	C→＋C↑
FREE	C→＋C↓






三級好料

將電腦所獲得的金幣據為己有

遊戲：Mario Party
機種：Nintendo 64

在《Mario Party》中，玩者會否想過：將電腦所獲得的金幣也據為己有呢？不過，今次筆者將會令這幻想變成現實！玩者在首先在幾個回合中，仍如常地進行比賽，但當進入最後回合時，便立即將遊戲暫停而將其餘角色由電腦操作(COM)改為人手操作(HUMAN)。這樣，當比賽完畢後，各人物所獲得的金幣將會全數成為玩者的財產！



■平時就讓電腦威風……


■在最後回合時轉為人手操作。

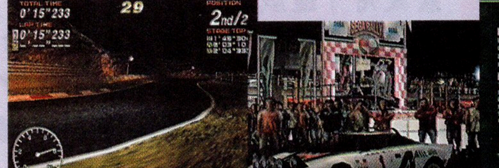

■輕鬆將金幣奪過來！！

一級猛料

出現！隱藏賽道

遊戲：Sega Rally Championship 2
機種：Dreamcast

要令遊戲出現隱藏賽道，玩者必須有高超的駕駛技術及耐力才可……！首先玩者是需要參與遊戲中的「TEN YEARS CHAMPIONSHIP」模式，然後在10年的比賽中，玩者均需要奪得每年的總冠軍，即共10年的總冠軍。之後，玩者便會進入一條名「SUPER S.S.」的隱藏賽道，而無論玩者勝出式或落敗，遊戲亦會完結。當SAVE之後，玩者進入「TIME ATTACK」或「VS MODE」中，便會發現在賽道選擇中新增了這條隱藏賽道予玩者選擇了。


■當取得十連勝後，遊戲便會進入隱藏賽道上比賽。

■不論勝出或落敗，均會出現爆機畫面。(不過，若勝出的話，便會獲得隱藏賽車)



■看！這條賽道的難度頗高哩！

運財童子：AGENT X、小健健
協力：積奇(又名靚積)、非洲

新㊣頭油器（遊戲）全盒



前言：

嘩～～噢噢，農曆新年又就快到啦，又是跟那些「好日都不見」的親戚朋友聚首一堂的時候囉。然而我們這班好打機的，有人來你家拜年，最理想當然是用「遊戲機」來招呼親朋戚友啦。不過，那麼遊戲才適合這個時候跟一大班人玩呢？以下就有我們的心水推介啦。

除此之外，新年也會收到不少利是錢啊。（WELL，如果你是已婚者，不好意思，提起你的傷心事～～）唔～～？？那麼怎樣花這筆利是錢好呢？當然是那去買GAME啦。（小健健，你教壞小朋友！！老師說利是錢應好好儲起來的～～）而港九新界又有哪些買GAME熱門地點？還是一起來瞧瞧吧。

新年行大運之：買GAME熱門地點！！

某天運財童子AGENT X及小健健，行經旺角、灣仔及銅鑼灣，就找到這五個買GAME的熱門地點，還毫無廉恥地在店內戴住那古怪面具四處拍照。(戴比卡超面具的是我來的，帥嗎？)所以還是要多謝店主們的合作~~。當然，香港還有其他買GAME的熱門地點啦，只是版面有限，不能盡錄而已。好了閒話少說，一齊來新年行大運吧！！

旺丁又旺財

遊戲誌專賣店



地址：旺角店：九龍旺角彌敦道602-608號總統商業中心「CHIC之堡」3樓324-325號
灣仔店：香港灣仔道188號東方188商場1樓117室

農曆新年營業時間：初一提早休息、初二照常營業

有甚麼特別？

說明是「遊戲誌專賣店」，那當然是跟《遊戲誌》有關啦。所以，入面是會有各《遊戲誌》、《遊樂誌》及《HYPER PC PLAYER》旗下的刊物售賣喲。若果你想補購的話，也可以上去看看呀。

除了遊戲雜誌外，這裏更有PC遊戲售賣啊。WELL，說起來賣原裝的日本PC遊戲，香港是比較少的。所以喜歡這類型遊戲的朋友可不要走寶啊。當然，也會有PlayStation、SATURN、N64、GAME BOY的遊戲及一些遊戲精品售賣啦。



■還有日本出的GAME書及攻略本呀。



■說明是「遊戲誌專賣店」，當然會有《遊戲誌》賣啦。



■還有大量BEAT MANIA精品啊。



■這裏所賣的PC遊戲，種類也不少啊。



■就連GAME MUSIC的SOUND TRACK都可以在這裏找到啊。

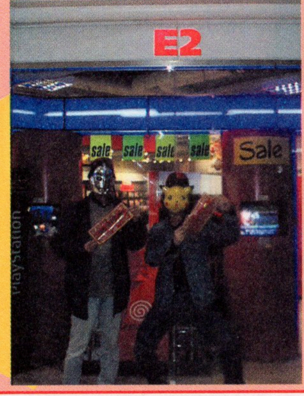
新春店長的「痢殊殊咩」(「痢殊殊咩」即是日文的「推介」也)

藍色VERSION《POCKET MONSTER》
PC遊戲《MACROSS SINCE 1983》
POCKET STATION

■店長的「痢殊殊咩」商品——藍色版《POCKET MONSTER》。

心想事成

E2



地址：香港銅鑼灣時代廣場9樓901-902號
農曆新年營業時間：初一、二、三(下午1:00～晚上9:00)

有甚麼特別？

「E2」雖然是一間新開設的GAME SHOP，但內裡卻非一般GAME SHOP那麼簡單。因為店內除了有試玩區開放予公眾作試玩外，更特別開闢一個設有自動飲品販賣機的GAME CAFE。這樣，就算是玩足一日都不怕弄得手軟腳軟，而父母亦可以安心與子女一起玩過痛快。

■這個試玩區的設計意念乃來自古羅馬鬥獸場。(你話似唔似呢？)



■除了遊戲軟件外，更有和遊戲有關的精品及SoundTrack售賣。





■店中更陳列了不同時代及種類的遊戲機，如：PC-FX、VIRTUAL BOY、SEGA MASTER SYSTEM II等等。(可惜只是陳列而不作銷售)



■家長們覺得累的話，不妨利用店中特設的GAME CAFE休息一下。



■連影相機也有哩！(又是比卡~)



■這個貴賓房主要用來招呼重要賓客作試玩用。

新春店長的「痢殊殊咩」：

FINAL FANTASY VIII(唔駛再講)
DEEP FREEZE(店長話此GAME的氣氛甚吸引，你話呢？)
SEGA RALLY CHAMPIONSHIP 2

遊戲誌專題

東成西就

PRO SHOP(銅鑼灣分店)



地址：香港銅鑼灣皇室堡10字樓1號
農曆新年營業時間：初一至初三休息

有甚麼特別？

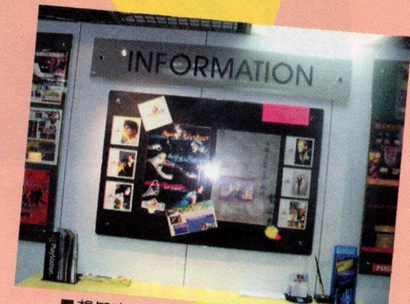
專門售賣PlayStation遊戲軟件的PRO SHOP，自然是購買PlayStation行貨的最佳地點。店中同樣設有試玩區予各界試玩，亦有和遊戲有關的雜誌售賣。當然，大家若對PlayStation有任何問題或意見的話，他們亦會樂意為各位解答及反映。



■同樣設有試玩區，真的「麻雀雖小，五臟俱全」。



■連遊戲雜誌亦有售呢？(又是廣告？！)



■想知有關PlayStation遊戲軟件的最新消息，來PRO SHOP就一定幫到你。

新春店長的「痴殊殊咩」：

FINAL FANTASY VIII
BLOODY ROAR 2
SILENCE HILL

財源廣進

新基地





■還裏除了有遊戲機外，也有AV影音賣啊。



■還有遊戲精品賣啊～比卡。

地址：九龍旺角奶路臣街19B地下
農曆新年營業時間：初一休息、初二啟市

有甚麼特別?

「新基地」這GAME SHOP比較特別的是，是店內有AV影音器材及電子遊戲機售賣，如果你是AV發燒友及機迷的話，真是「一次過可滿足你兩個願望。」説回遊戲機那邊，除了有不少得的各機種軟硬件外，也有中古遊戲及遊戲精品售價啊。

新春店長的「痴殊殊咩」:

FINAL FANTASY VIII (請購買《遊戲誌》出版的FINAL FANTASY VIII攻略本，每本$40) (←廣告)

■店內還有NEO GEO帶機的遊戲賣哩。

大吉大利

訊達電子公司



地址：九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室
農曆新年營業時間：初二、三照常營業

有甚麼特別？

此GAME SHOP位於旺角，故交通特別方便，就算你突然興之所至想買新GAME，也可乘地鐵快速直達。另外，店中亦有大量Nintendo 64及GameBoy遊戲軟件供大家選購。

新春店長的「痴殊殊咩」：

POWER STONE(店長話這隻是二月大作，而且又是CAPCOM於Dreamcast首隻作品)



■有大量GameBoy遊戲軟件哩！

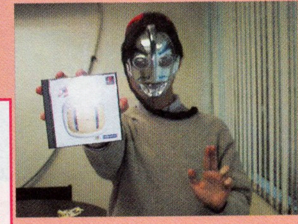


■連Nintendo 64軟件也不少。

新春興團圓之：齊來搵油器

新春期間，有甚麼遊戲是適合玩呢？以下就是兩位運財童子的「痴殊殊咩」，看看又是否合你心水？

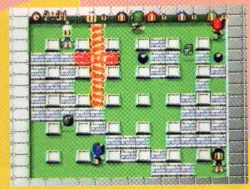
落地發花，富貴榮華 BOMBER MAN系列！！



評分：（5粒★為滿分）

賀年度	★★★
考驗友情度	★★★★★
一家大細度	★★★★
總合	★★★★

為何適合在春節期間玩？



這當然是由於這遊戲易玩及好玩啦。都算你的姨媽姑姐未接觸過遊戲機都後，都可以在一、兩局之內把這遊戲玩上手。而且又可以四打，若果多小朋友來你家作客，一開《BOMBER MAN》就可令他們乖乖的坐定，噢，多好！！除此之外，《BOMBER MAN》系列幾乎是全機種制霸，所以就算你家是哪一部主機都好，都可以玩到《BOMBER MAN》系列的遊戲啊。（不過若你家那部是雅達利的話，我都無話可說囉~~）



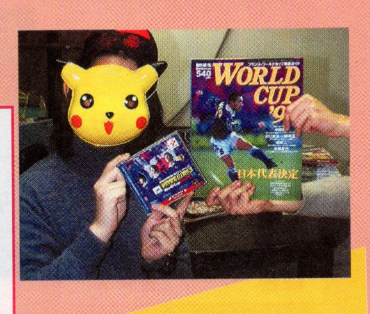
■要多人一起《BOMBER MAN》玩的話，分插當然不能缺少啦。



■「你炸我！！我唔肯過你呀！！」

由於《BOMBER MAN》中「陷害」仍重要元素之一，所以玩的時侯不要太認真。不然新正頭有掙執就無謂啦。

貨如輪轉 實況足球系列！！



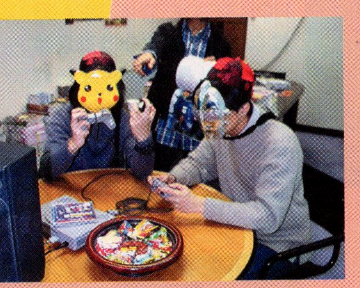
評分：（5粒★為滿分）

賀年度	★★★★
考驗友情度	★★★★★
一家大細度	★★★★
總合	★★★★1/3

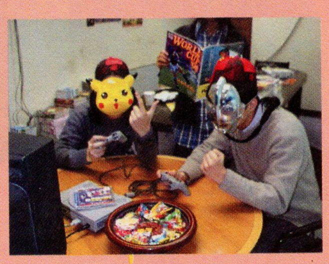
為何適合在春節期間玩？

每年新春佳節，更有賀歲波踢。不過，若果你想“親自上陣”，又不想將新衫新鞋變成爛衫灰鞋的話，實況足球就一定可以滿足你的需要。由於實況足球是可以作2人合作參賽的，故此大家亦可組隊向電腦挑戰，甚至於家中成立一個小型世界杯！至於旁觀者方面嘛，自然是為參賽者吶喊助威、甚至玩下人浪都得！！





■甚麼？“省”中龍門雙手指再撞柱並中橫眉彈出？！



■GOAL～GOAL～！！(非洲話：荷蘭隊實SURE WIN！！)

龍馬精神 人生GAME系列！！



為何適合在春節期間玩？

此類BOARD GAME最適合一家大細一起遊玩，而且題材亦非常勵志健康。正所謂「一年之始，萬丈更新」，在新年時玩玩這種能短時間內經歷人生百態的遊戲，各位自然會更懂得如何計劃將來、珍惜時光。此外，此類《人生GAME》系列，其競爭對象主要是“自己”，因此亦減少了爭執的空間。究竟在《人生GAME》中意氣風範的你，在現實生活中又會如何？





■齊齊體驗人生？！(嘩！原來我已經成為大富翁了)

評分：（5粒★為滿分）

賀年度	★★
考驗友情度	★★★
一家大細度	★★★★★
總合	★★★1/3

遊戲話專題

鴻運當頭
GUN BARL

評分：(5粒★為滿分)

賀年度	★★★
考驗友情度	★★★
一家大細度	★★★
總合	★★★



為何適合在春節期間玩？

雖然《GUN BARL》不可以跟《BOMBER MAN》系列那般，可以同時讓四、五叔伯兄弟一同遊戲。但同樣的易上手，(只要你在旁略為將那些MINI GAME解譯一下就是了)只要有眼懂瞄準的就可玩得一大餐。而且畫面





又夠抵死過癮，迷你遊戲款式又多，又沒有《THE HOUSE OF THE DEAD》或《VIRTUAL COP》那麼暴力。所以是十分適合在新年期間玩的呀。

■喂，為何一個射東一個射西的？而且左邊那個還有些抽搐現象，看他定是對閃光有敏感了~~。

和氣生財
任天堂ALL STAR大亂鬥



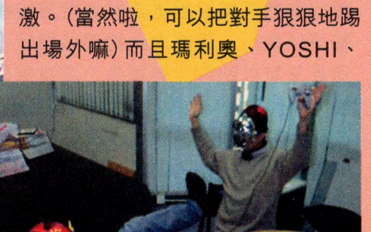
評分：(5粒★為滿分)

賀年度	★★★★
友情度	★★★★
一家大細度	★★★★
總合	★★★★

為何適合在春節期間玩？

如果你覺得玩BOARD太悶、玩足球GAME需時又太久、玩射擊遊戲又怕眼花的話，那這隻《任天堂ALL STAR大亂鬥》就是一個不錯的選擇啦。它不像一般格鬥GAME那麼講求技術，真是亂按鍵都可以出到招。然而另一方面又不失刺激。(當然啦，可以把對手狠狠地踢出場外嘛)而且瑪利奧、YOSHI、





比卡超這些角色又夠深入民心，你的表弟表妹見到一定開心死囉。

■「你哋隻GAME度踢我出去？！！等我哋呢度伸你一腳先！！」

一團和氣
SOUTH PARK！！

評分：(5粒★為滿分)

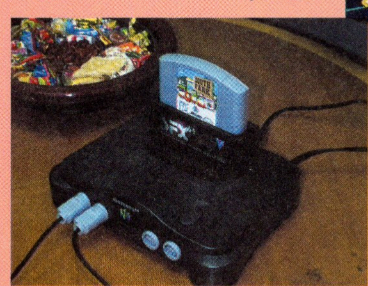
賀年度	★★★
考驗友情度	★★★★★
一家大細度	★
總合	★★★



為何適合在春節期間玩？

由於此GAME中的人物時常說出一些較「粗鄙」的說話，因此是較為適合與朋友仔一起遊玩的遊戲。遊戲中各人物造型除了有趣外，當中各人物所使用的武器亦非常抵死搞笑。此GAME的玩法和《007 Golden Eye》差不





多，而且同樣可以四打。因此是非常適合一些新年時候，既不喜攻打四方城又沒有任何細藝可做的成年朋友們。

■由於此GAME是美版遊戲，故此要加上轉換器才可。

犬馬亨通
PENPEN TRILCELON



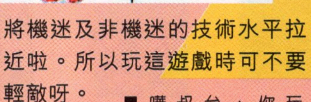
評分：(5粒★為滿分)

賀年度	★★★
考驗友情度	★★★
一家大細度	★★★★
總合	★★★1/2

為何適合在春節期間玩？

說了這麼久，怎可少得新世代主機——Dreamcast的份兒？雖然現今推出了的Dreamcast遊戲不是那麼多，但也有些是適合一大班人玩的。而這隻《PENPEN TRILCELON》就是其中一隻了。特別之處，除了可供四打外，它可不像一般的賽車遊戲按死個油門那麼跑車就會「謝——！！」一聲的飛出去，是要有節奏地按放A鍵才是啊。這樣就可





將機迷及非機迷的技術水平拉近啦。所以玩這遊戲時可不要輕敵呀。



■啤叔台，你玩PENPEN，也不用學GAME入面的企鵝吧？

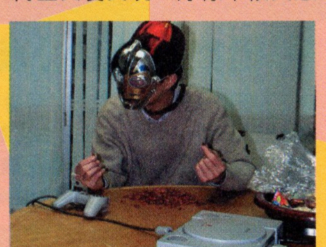
新春大吉大利大懲罰！！

噢，若果只是玩遊戲的話，沒有甚麼目的，可不是太刺激啊。然而，《遊戲誌》是一本健康的雜誌，當然不會教小朋友去賭錢啦。所以，我們就弄了個「新春大吉大利大懲罰」的點子，是給你「對付」那些玩遊戲輸掉了的朋友仔。一來可增加遊戲的刺激性，二來又可為節日加添喜慶氣氛，蠻不錯啊。以下就是一些給讀者參考的舉例。然而，只要玩得開心，自己也可以想出這些東西跟朋友仔玩啊。

其之一：被罰剝瓜子

在新年時至應節的賀年食品中，瓜子自然是招呼親友時的重要食品。因此，今次的大懲罰，就是要各位"剝瓜子"。至於懲罰的方法，就是要玩者將一定數量的瓜子剝殼去皮，後再把瓜子肉吃掉。

各位咪以為"剝瓜子"好輕鬆，而且又食又玩，好像不似大懲罰。其實"剝瓜子"是非常之考技術的，唔信的話你可以試試能否以單手來"剝瓜子"。不過，筆者奉勸各位由於瓜子比較"熱氣"，食得太多的話會很容易喉嚨痛，還是多飲開水吧！！



■咁多，問你點算！！

其之二：食糖冬瓜

WELL，在全盒上除了有甚麼「大黑兔糖」及「瑞典糖」外，有時還會有些「糖冬瓜」呀、「糖蓮藕」呀這些中式糖果。不過由於味道就真是麻麻地，所以很多時過了新十五就會拿去填海~~。為了不要浪費食物，最佳方法就是要玩遊戲輸掉了的那位吃一塊這樣的中式糖果啦！！相反地，自己就吃那些好味的「大黑兔糖」~~。



■「我要忍耐~~食埋佢~~食埋呢舊糖冬瓜佢~~。你班友仔睇住，下舖實到你哋嘅~~」

其之三：糖紙摺飛機

過年就一定會吃糖果的啦，不過糖就倒進肚子裏，遺留下來的糖紙怎辦好？丟棄它們？很浪費啊。(不要給糖紙們聽到，它們會不開心的)嘿嘿，用來作大懲罰的道具就最好啦。玩法也很簡單，就是要玩遊戲輸掉了的那位仁兄，用那些糖紙來接飛機，十隻也好，八隻也好，沒所謂。然而到玩完遊戲後，我們就可以儲到些迷你紙飛機。那麼我們就可把它們串起來當裝飾，又或者用個玻璃瓶(不是成龍那套賀歲片)盛好。

其實可不一定是要摺飛機的，也可以摺紙鶴或紙龜，隨你喜歡。若果人家不懂摺的話，更可「開班授徒」，如是者又可玩到一大餐啦。



■「張糖紙咁鬼細，真係難摺囉。」

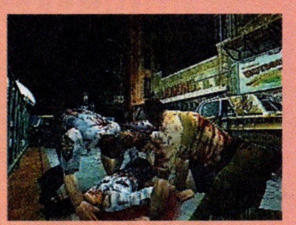


■「我FEE~~~~~！」

不適合在新㊣頭玩的遊戲！！

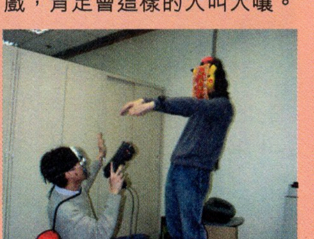
大家都知，中國人新年就最講意頭的啦，尤是年長一輩的長者尤為注意。除此之外，有一些遊戲是不大適合在一大班人時玩的喲。WELL，那麼這些又是甚麼遊戲呢又？一起來瞧瞧吧。

有喪屍出沒的遊戲！！



■ 這些畫面，還是不要被母親大人見到~~

「呆！！！大吉利是囉，新年流流有些死屍在電視機中四處走，還要『HE HE 呵 呵』地在呼叫，真是看到都倒胃，你個衰仔包，貪利是麼？」若果你的母親大人見到你玩如《BIO HAZARD》、《THE HOUSE OF THE DEAD》這類遊戲，肯定會這樣的大叫大嚷。



■ 新年期間最好還是不要玩喪屍遊戲，更甚者，自己當然也不要扮喪屍~~。

說起來，在這幾年間，有喪屍出沒這樣的恐怖遊戲可說是十分流行。不過流行還流行，農曆新年是大人們十分看重的日子，小朋友可不要亂來。當然，在新春期間，你躲在房間把喪屍們轟過稀巴爛可沒有人會怪你。但若果你把「喪屍們」帶出大廳，給前來拜年的親朋戚友一起震撼的話，我相信不用去到年初二，你已給人開年囉~~。

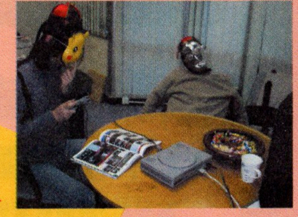
郁手郁腳格鬥遊戲



■唉~係咪呢，出事喇！

新年流流，本來應該和和氣氣的嘛！因此，若在這時玩這些講求打打殺殺的格鬥遊戲，自然是大殺風景、令人掃興。此外，凡格鬥遊戲總是有勝有負，有機品的人自然視勝敗乃兵家常事，一笑泯恩仇。但是若果有人因強弱懸殊而陷入不能自拔的情況，甚至惱羞成怒的話，則分分鐘會演變成"真人格鬥"，到時就真的一發不可收拾了！~！

一人遊玩的RPG遊戲



■你玩埋佢啦！(驢爆爆~)

新年時候，家中總是坐滿親朋戚友，好不熱鬧。當然，有咁多人聚集一起，自然是玩集體遊戲的好時機。不過，若果你在眾目睽睽之下，獨佔了遊戲機來玩RPG遊戲的話，便似乎有點兒過份。除非你表演慾太高，想在眾人前"露兩手"；又或者他們得罪了你而想悶死他們，否則還是找一些可以四打的遊戲來招呼親朋好友吧！至於RPG遊戲，都是留返自己一人時才慢慢享受；無謂要人陪你一齊自悶呀~！！(不過一定要玩《FF8》，一定要買我們出的攻略本！)

後記：

今是難得是我Agent X和小健健的首次(最後一次？！)的合作。由於時間所限，故此今次只是走訪了一小部分的GAME SHOPS。不過，筆者及小健健均希望以上的介紹，能夠滿足各位讀者的需要之餘，又提供一些消磨時間的好方法。

總之最後就祝各位：學業進步、機運亨通、恭賀新禧、利利是是……(Agent X)

唔，今期的時間好像不大足夠啊。其實還有很多東西想做，或者有些東西想用一個更好的表現手法來表達。但由於時間問題，總好像「欠了些東西」似的就要交出來。希望出來的效果不會太差吧。另一方面，我也很怕會跟上次的「打機吃月餅」做得太相近，因為這類稿子沒有新意的話是不好看的。至於跟Agent X的合作嘛，其實他可說是我哲學上的啟蒙老師，跟他談話有時會蠻有趣。希望這次跟個傻的合作會令他活潑一點。

搞了這麼多期「遊戲誌專題」，都可以試到些屬於自己的東西。希望你們看到《遊戲誌》，就可聯想起「遊戲誌專題」，繼而回想起這個時常戴面具四處攪攪震的小健健啦，再見。(小健健)

舊機經典遊戲





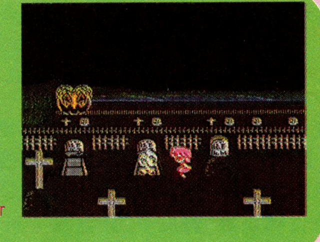
鬼屋驚魂SPLATTER HOUSE ~頑皮GRPFFITI 得意可愛的殺鬼故事

機種：FC
製造商：NAMCO
發售日：89年7月31日
遊戲類型：ACT
售價：4900日圓

TEXT：偽Gamer福田

殺人魔傑森改邪歸正？

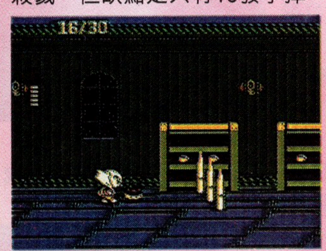
如果你是個看電影資歷較深的玩家，就肯定知道《鬼屋驚魂》的主角Rick是取材自著名恐怖片《黑色星期五》的殺人魔Jason，但今回主角卻非窮兇極惡的魔鬼，而是為了拯救被南瓜怪人捉走之女朋友Jennifer而復活過來的Q版英雄。



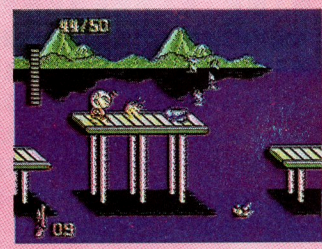
■Rick的女朋友Jennifer被南瓜怪人捉走

經驗值、武器和道具

基本上這遊戲是設有經驗值的，電腦會根據玩者的殺敵數目來提升體力上限，即是說最好在遊戲初段盡量解決多點敵人來升級。另外，拾取糖果或漢堡包均可回復體力，有時甚至可利用散彈鎗來盡情殺戮，但缺點是只有10發子彈。



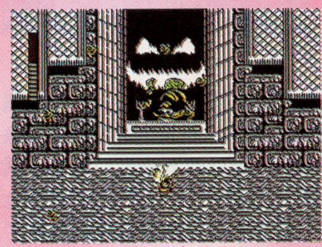
■糖果和漢堡包都能夠回復體力



■散彈鎗威力無窮，完全粉碎眼前敵人

爆機後的結局分歧

在合共7關的遊戲裏，玩者會遇到不少似曾相識來自恐怖名作的敵人如人狼、蒼蠅人和大白鯊等，而當打敗了最後的南瓜怪人爆機時，才發現原來他們只是在拍攝電影。順帶一提，途中所取得水晶球的數目是會影響最後出現之圖片的。



■終於將南瓜怪人打敗了~

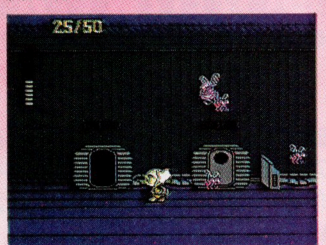


■若爆機時取得2枚水晶就出現這幅圖畫

極秘的隱藏版面

（1）日本城堡

當和第3關頭目蒼蠅人決戰時，打敗它後切記別走向畫面右邊，只要進入左方那個傳送器主角就可進入隱藏日本城堡版面，接着不斷向前行在盡頭便會遇到公主，觀賞過她跳舞後可得一枚水晶球。



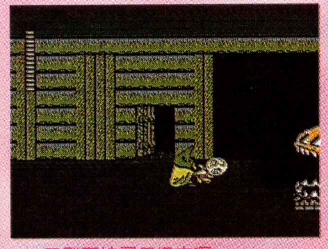
■打敗蒼蠅人後進入機器內



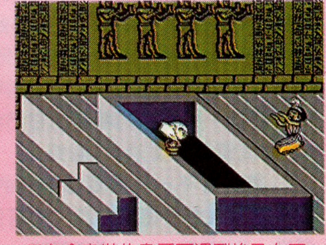
■欣賞公主的舞技

（2）埃及金字塔

在第7關中段會有一個掉下洞穴，記着當掉下後必定要靠左邊墮，這樣便不會被下層的司祭捉到，再慢慢向前行進入木門就會到達埃及金字塔版面，假如已取得日本的水晶球女王便把另一枚水晶球贈送之。



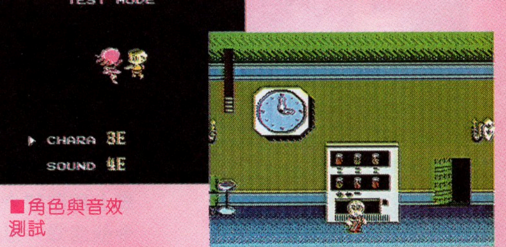
■別要被司祭捉走啊



■在金字塔的盡頭可遇到埃及女王

秘技一籮籮

《鬼屋驚魂》與其他NAMCO遊戲同樣設有很多秘技及秘密，首先是馬上出現爆機畫面，只要在標題按住1P手掣的↑、SELECT、A來按RESET，便會播放製作人員名單。若要觀看遊戲中的角色和選聽音效，可在標題按住2P手掣的↓、A、B來RESET，此外更可在遊戲途中回復體力，方法是暫停時同時按2P的A和B，但只能使用3次。



■角色與音效測試

■按↑即可喝汽水補充體力

所有版面密碼表

Stage	密碼	取得1枚水晶後的密碼
2	1055	
3	3739	
4	8245	0705
5	4722	2509
6	7397	4090
7	8671	1099

遊言戲語 第三十三回
《兵器譜》其之一

by HAJIME少尉

在今時今日，相信對大部份遊戲迷來說，RPG都不是一個陌生的名詞；然而相對於當中登場，佔有相當地位的各種武器，就不一定是人所共知的東西了。雖然說遊戲本身是虛構的，但其實當中的武器有不少都是現存，或是在人類歷史中確實存在過的東西，而由今期開始，少尉便會在這裏為大家介紹一下。

我流分類法

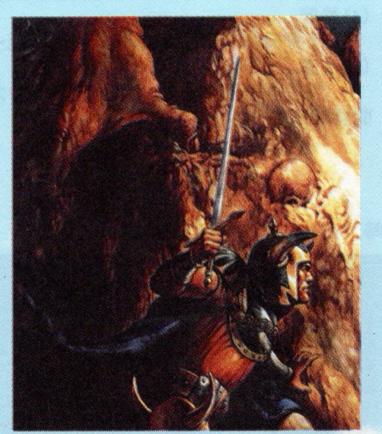


誇張點說句，武器的起源就和人類起源同樣難以考究，雖然動物學家指出，其實大自然中不少動物皆擁有「運用工具去協助自己達到某些目的」的智能，然而，會大規模、有系統地將「工具」運用於「戰鬥」上，並確立出「武器」這種定位，對之有長足發展的，相信就只有人類。武器的發展就和人類文明與科技並駕齊驅，不同的時代，就有相應的、不同的代表武器，而且可說是當代人類智慧與技術的結晶。雖然武器是如此五花百門，但為方便講解起見，姑且在此依其構造、原理和性質粗略地分類為：近接武器(以手持方式直接對目標攻擊，所有刀劍均屬此類)、投擲武器(以投擲方式向目標攻擊，武器在使用時與使用者分開，如飛鏢)和射擊武器(由子體與本體組成，如弓箭及槍砲類)三大類。

FANTASY RPG中的近接武器

雖然RPG是起源於美國(世界上第一隻發售的RPG遊戲是TSR的Dungeons & Dragons)，而且並不只以Fantasy(中世、劍與魔法)為題材，但相信對大部份朋友來說，第一隻接觸的大概都是日本的CRPG(Dragon Quest或是Final Fantasy)，那麼這次我們就以這些遊戲中出場的武器命名法則作為第一個主題吧！

真實型



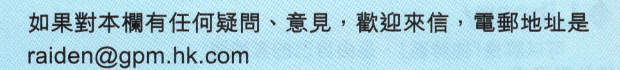
例子：Long Swordロングソード、Short Swordショートソード等等

在現實世界中真實存在(過)的武器

命名型

例子：羅特之劍ロートのつるぎ、破壞劍はかいのつるぎ、閃電劍稲妻の剣、神之黃昏ラグナロク等等

純粹虛構的武器，當中也有以神話傳說來命名，但其實在神話中亦沒有這件武器的例子存在。



如果對本欄有任何疑問、意見，歡迎來信，電郵地址是raiden@gpm.hk.com

傳說型

例子：Excaliburエクスカリバー、Gungnirグングニール、草薙之劍くさなぎのけん、虎徹、正宗等等

在神話、傳說等民間故事　出現的武器，至於是否真有其物(／事)，已因年代久遠而不可考



物質型

例子：銅劍どうのつるぎ、鋼鐵劍はがねのつるぎ、火炎劍ほのおのつるぎ／フレイムソード(註1)、米斯里魯劍ミスリルソード等等

以現實中的物質，或是神話、傳說甚至幻想出來的物質作為原料，並以此取名的武器。



用途型

例子：Dragon Killerドラゴンキラー、Dragon Slayerドラゴンスレヤー、Ogre Killerオーガーキラー、Sword Breakerソードブレイカー等等

以其特定用途來命名的武器，當中有真正存在的，也有虛構或是來自神話傳說的





參考資料：
《武器屋》新紀元社
《聖劍傳說》新紀元社
《DRAGON QUEST OFFICIAL GUIDE BOOK》ENIX
《FINAL FANTASY COMPLETE WORKS I through VI》DigiCube
《Dungeons & Dragons DRAGON QUEST The Adventure Book》TSR

註1：現實中也有同名的武器，不過和遊戲中是完全不同的

文：星旅者仁魂（Planeswalker Yanwin）

魔法風雲群英會之迷蹤步

各位星旅者！上期仁魂就簡單介紹了《Magic: the Gathering》的基礎知識，甚麼是Artifact？何謂TAP？希望大家記得罷！如果大家忘掉了的話，都沒有甚麼辦法，惟有把上一期的內容從新看多一遍。嗯～今日終於講解《魔法風雲會》的玩法了！

嚴正聲明！！

由於《Magic: the Gathering》Sixth Edition將會三、四月左右推出，而這版本會把整個遊戲程序作出結構性改動，基於舊規定必被新規定取代的設定之下，仁魂決定今日講述的全部都是依據Sixth Edition為主，因此各位資深星旅者絕對是見到完全與現在不同的玩法，而新星旅者們也請注意一切皆在Sixth Edition推出後才開始實行。

另種藝術

進行《魔法風雲會》之前，大家便是要組合一組套牌(Deck)。雖然遊戲是可以容許套牌有40張魔法卡，不過所有認可的比賽都是使用60張牌。至於組合套牌絕對是另一種專門藝術，單是這方面，坊間便擁有不少相關的專書，大家可能估到仁魂今日又不會詳述的，然而絕對會為各位新手先講述一些要點。

首先是大家要不要組合一副五色套牌？絕對絕對不要的啊！最主要的原因是根本你很難用來與敵人比決，這麼多年來，出現為數不少冠軍套牌和專家套牌，但五色套牌較單色套牌更少，至今只有一副威力不俗的五色套牌罷了！故此各位新手最好是先組合五副不同顏色的套牌，然後不斷與人對決，很快找到自己所喜愛的套牌風格，然後邊戰邊改良，最好的是加入一些神器，特別是傳奇神器師Urza所製造的，效果不錯。

記住！記住！組合套牌是一種藝術，世上沒有一副絕對無敵的套牌，無疑以兩色魔法組合的套牌不錯，然而單色套牌亦不是完全處於弱勢，有副冠軍套牌就是純白色啊！再者，《Magic》並不是單靠強勁或價錢高的魔法牌便可取勝，完全是講求心思、經驗、臨場表現、運氣等各因素，所以世界冠軍都可以被你的基本套牌打敗。

最後，大家要做的是為自己的套牌起個名字，如仁魂在舊例下的「大地之神光」等等。也許日後再為大家介紹《遊戲誌》和《電腦遊園地》星旅者所使用的套牌罷！好像神之黃昏的紅黑套牌都值得一說的啊！

劃清界線

圖中所見，就是《Magic》遊戲（正式名稱為「決鬥」）進行時，自己一方的場區劃分。

◆ Territory
其實它是你自己和對手的Territory合組而成的，是給在遊戲中的永久物安放。

◆ Hand
在遊戲中，大家會從Library中抽牌放在自己手中備用。

◆ Set Aside
某些情況之下，一些魔法卡被要帶離遊戲（remove from the game），這便是它的去處。

◆ Graveyard
這是給被捨去（discarded）、被破壞（destroyed）、被棄掉（buried）或被犧牲（sacrificed）的魔法卡放置。

◆ Library
可以說是「抽牌區」，是由自己的套牌返轉放置而成。

決鬥終於開始

現在，大家除了有一副套牌之外，還有二十個生命點，這些生命點的計算可以使用各式各樣的形式，例如是波子、紙筆、多面骰子，以及一些專用的道具等等，只要是令兩方清楚和容易進行紀錄便能夠的了！並沒有硬性規定。

經過洗牌和切牌之後，大家把自己的套牌返轉放在一旁，成為「Library」。首先擲骰或擲錢幣，勝出的可以選擇先行抽牌抑或跟後首先開始自己的回合，然後雙方分別從自己Library抽取七張魔法卡。如果你手中的卡牌完全沒有地牌的話，是可以要求從新抽牌。此外，在DCI賽事中，有一項名為「Mulligan」的設定，如果你不喜歡手中的牌組，可以從新抽取，不過只能夠抽取六張，假若再是不滿意的話，也能夠從新抽取，而這時只抽取五張魔法卡，如此類推。

Victory！！

一場《魔法風雲會》決鬥是採用三局兩勝，每一局則是以回合制進行，而每一個回合由兩方輪流進行，同時會有五個階段(Phases，後詳述)。不過最重要的是怎樣才算的呢？要取得勝利的條件有以下多種情況：——

(1) 沒有生命點

所有玩者都有二十個生命點，在決鬥之中，這數值是會增加或減少，而在每一階段完結之時，便會進行檢查，如果你的生命點是零點或以下便作敗論。

(2) 沒有卡牌

大家在每個回合都要抽取一張魔法卡，同時部分魔法效果會使大家抽多或抽少卡牌。若果需要大家抽牌的時候，而你的Library沒有魔法卡可抽取的話，便作敗論。

(3) 中毒

當你被對手的生物攻擊時，一些有毒性(Poisonous)的生物能夠傷害你的話，就會給予大家一個或以上的「中毒記號」(Poison counters)，任何時候取得十個或以上「中毒記號」的星旅者，立刻輸掉這一局。

(4) 投降

十分簡單，想輸掉這一局的話，說一聲「認輸」罷！

(5) 卡牌

有少部分魔法卡在特殊情況下，令大家成為敗寇的，當然在卡牌上面會寫明的。



遊戲流程表

每個《Magic》回合流程（正式名稱為Turn series）都有五個階段，分別是「Beginning Phase」、「Main Phase」、「Combat Phase」、「Second Main Phase」及「End Phase」，現在先刊登一個流程表，令大家有一個概念。

開始回合（Beginning of turn series）

Beginning　開始Beginning階段。
開始UNTAP步驟（Step）。
進行UNTAP。
完結UNTAP步驟／引發UNTAP步驟能力（Step Ability）。
開始UNKEEP步驟。
引發UNKEEP步驟能力／施放Instant（瞬間）法術／引發強制性（Mandatory）步驟能力。
完結UNKEEP步驟。
開始DRAW步驟。
引發DRAW步驟能力／抽取卡牌。
完結DRAW步驟。
完結Beginning階段。

檢查有否「Mana Burn」；玩者死亡。

Main　開始Main階段。
引發Main階段能力（Phase Ability）／施放Instant、Sorceries（巫術）、Summons（召喚）、Artifacts（神器）或Enchantments（結界）。
放下一張地牌（Land）。
完結Main階段。

檢查有否「Mana Burn」；玩者死亡。

Combat　開始Combat階段。
進行戰鬥開始（beginning of combat）步驟。
進行宣告攻擊者（declare attackers）步驟。
進行宣告防守者（declare blockers）步驟。
進行戰鬥傷害（combat damage）步驟。
進行戰爭完結（end of combat）步驟。
引發Combat階段能力。
完結Combat階段。

檢查有否「Mana Burn」；玩者死亡。

Second Main　開始Second Main階段。
引發Main階段能力（Phase Ability）／施放Instant、Sorceries（巫術）、Summons（召喚）、Artifacts（神器）或Enchantments（結界）。
放下一張地牌（Land）。
完結Second Main階段。

檢查有否「Mana Burn」；玩者死亡。

End　開始End階段。
開始end of turn步驟。
引發end of turn步驟能力。
完結end of turn步驟。
開始cleanup步驟。
捨棄手上卡牌（Discard）／移走生物所受的傷害／移走所注明的效果／引發cleanup步驟能力。
完結cleanup步驟。
完結End階段。

檢查有否「Mana Burn」；玩者死亡。

詳述遊戲流程

・Beginning of turn series

正是代表以你為主的回合正式開始。此外，也會在這時候解除永久物的Summoning sickness（日後詳述）。

・Beginning 階段



上期說過何謂「TAP」，就是把卡牌作90度的轉動，運用那卡牌所表明的效果或能力，而這些卡牌會留待此刻回復原貌，完成UPTAP之後，卡牌上寫有「當UPTAP之時......」（During Uptap......）的能力才開始產生。

有些卡牌會寫明「當Unkeep之時，你要......」（At the beginning of your upkeep, you......），其能力就於此際產生，對於舊玩者來說，一定要注意的是，所有寫明「Unkeep開始時......」（At the beginning of your upkeep......）的能力全部變為「當Unkeep之時......」。此外，一切在回合開始時才對你產生的效果，也是在UPKEEP時進行。

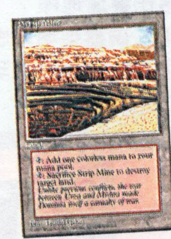
在Beginning階段完結之前，你必須抽取一張魔法卡，除非有特別效果影響。

・Main 階段



如果希望施放Instant、Sorceries、Summons、Artifacts、Enchantments這幾類法術的話，便在這時候施放。之後，大家可以選擇是否放出一張地牌。

・Second Main 階段



大家所做的工作完全和「Main階段」一樣。

・Combat 階段



首先說明的是，步驟與步驟之間是能夠施放Instant施放。「戰鬥開始」主要是進行「Mana Burn」檢查，而「宣告攻擊者」就是你提出派遣哪些生物作出攻擊，至於準備攻擊的生物，一定要符合以下的條件：它本身沒有被TAP，沒有summoning sickness，不是「Wall」這種生物，沒有魔法效果阻止出擊。

踏入「宣告防守者」步驟之後，對手便派出哪些生物攔截，並且指明是攔截甚麼作出攻擊的生物，舊玩者一定要注意的是，現在即使已被TAP的生物也能夠作出攔截，還有進行攔截的生物有以下事項：

——一隻生物只能攔截一個攻擊者，除非有特殊效果容許。
——數隻生物可以同時攔截同一個攻擊者。
——生物只可以攔截所容許的攻擊者，例如：沒有飛行能力的生物不能攔截擁有飛行能力的生物。

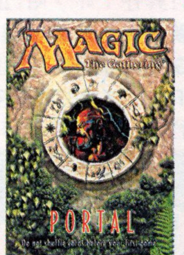
「戰鬥傷害」是雙方同時承受傷害，然後移走死去的生物（或玩者:P），至於「戰爭完結」的工作與「UNKEEP步驟」差不多。

・End 階段

當「end of turn」步驟開始之時，所有卡牌上寫明「回合完結時......」（At end of turn）的效果隨即產生；進入「cleanup」步驟後，如果你手上擁有超過七張魔法卡的話，必須捨牌至持有七張卡為止，然後把生物所承受的傷害移去，以及消除任何寫明「直至回合完結......」（Until end of turn）的效果。

當完成End階段之後，便輪到對手開始他的回合，如此類推，直至分出勝負為止。

過五關遊戲



死啦！仁魂好似把遊戲說得極之抽象（完全是呢），不過大家又一定要先有這麼概念性的知識，事關若果實地、直接地為大家講述的話，首先是絕不可能在一期的篇幅之內，把整個流程介紹一次，大概會去到「Main階段」罷了！再者，最大的問題就是大家會更加不明，還以為仁魂帶各位神遊太空，其實不少人開始接觸《Magic》都是經歷這樣似是而非的階段了！不過怎樣也好，下期開始會以一場實戰來講述《Magic: the Gathering》玩法，有了今次的概念，大家應該會較為容易了解，同時也會探討更深入的規則。

此外，突然間希望送出一些禮物給大家，不如就送出五套入門版Magic（Magic: the Gathering～Portal）罷！當然要通過難關啦！首關是「何為TAP」呢？煩請各位把文中的答案抄下，然後連同個人資料及回郵信封，郵寄至今期目錄頁下面版權位所寫上的地址（第二難關），信封面也要寫明「桌上遊戲研究室」（第三難關），截止日期為今年今個月最後一個星期三（第四難關），注意是以郵戳為準。

至於最後的難關便是，得獎準則完全是個人主觀決定，可能突然會以姓氏為準，又可能求其選出，也可能......總之，仁魂來個事先聲明，是否冒得不到獎這風險就由你自己決定啊！

下期預告：仁魂大戰古拉拉__B！！

西洋遊物

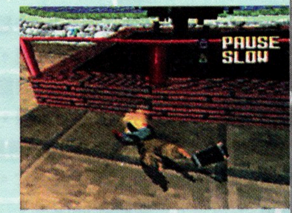
TEXT：竹昇仔&新移民

竹昇仔：噢！HI！今期又係我哋同大家見面喇！
新移民：有啲FRIENDS問我哋去咗邊度，噢！ACTUALLY，我同竹昇仔去咗拉斯維加斯玩呀，呵呵呵！
竹昇仔：係呀，雖然幾期冇同大家見面，BUT DID YOU GUYS MISS ME？我哋今次就大有斬獲喇，嘩，諗起可以買好多GAMES玩，真係開心囉，呵呵！
新移民：OKAY！今次就等我哋介紹番啲「正」GAMES比大家啦！

STREET SK8ER

製造商：ELECTRONIC ARTS
發售日：99年3月
PlayStation／1-2P／SPT／CD-ROM／對應DUAL SHOCK

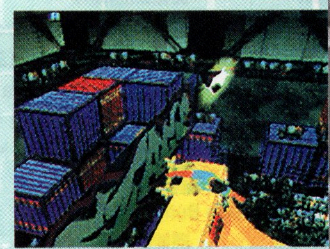


竹昇仔：我哋都好耐冇同大家介紹一下SPORT GAMES喇，所以今次一定要介紹番啲比大家囉。
新移民：YOU ARE RIGHT！今次我哋第一隻介紹嘅GAME，就係哩隻《STREET SK8ER》喇！
竹昇仔：哩一隻《STREET SK8ER》係一隻滑板遊戲，大家要喺指定嘅地方度控制好使用緊嘅角色，做出完美嘅姿勢或者完成賽道。



新移民：冇錯，喺隻GAME入面係有時間限制，若果你可以做到一啲美麗嘅姿勢，咁樣就可以取得BONUS ROUND，分數亦會增多。
竹昇仔：咁樣喺隻GAME入面多唔多比賽場地㗎？
新移民：都唔少㗎，有橋啦、樓梯啦、碗盤型場地啦，都唔少㗎。
竹昇仔：噢，咁樣樣，我咪唔駛下下出街，都可以玩滑板囉？呵呵！



UPRISING

新移民：仲紹完滑板GAME之後，我就介紹番隻STG比係啦！
竹昇仔：咩STG咁巴閉咁呀？
新移民：呢隻GAME嘅玩法係好似《ACE COMBAT》㗎！
竹昇仔：吓？咁都好似幾有睇頭喎！
新移民：至於哩一隻GAME嘅製造商就係3DO，都算可以比到人哋一個信心嘅保証嘅。遊戲入面所控制嘅係一架妲空飛行嘅戰車，大家要駕駛哩一架戰車，喺戰場上面瘋狂殺敵，嘅刺激又過癮㗎！
竹昇仔：咗？咁控制方面困唔困難咁呢？
新移民：哩一隻遊戲嘅控制都唔算好難，所以絕對適合EVERY KIND OF PEOPLE 玩。



製造商：3DO
發售日：發售日未定
PlayStation／STG／1-2P／CD-ROM

BATTLETANX

製造商：3DO
發售日：發售日未定
N64／ACT／1-4P

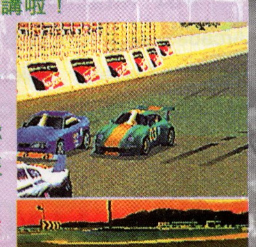
新移民：喂！哩一隻GAME好「正」下喎，而且仲啱晒你添呀！
竹昇仔：哦，咩咁啱我玩呀又？
新移民：哩一隻GAME嘅玩法可以話同《TOKYO WARS》差唔多，因為遊戲入面都係控制一架坦克車同敵人對戰嘅。
竹昇仔：吓？咁「正」？咁啲畫面點先？
新移民：畫面上雖然唔稱得上好好，不過都尚算OKAY㗎！而且隻GAME仲係以分割畫面作四人對戰，就好似《GOLDEN EYES》咁，IF PLAY WITH FRIENDS的確係一流啊！
竹昇仔：咁樣，即係唔駛出街都可玩《TOKYO WARS》？

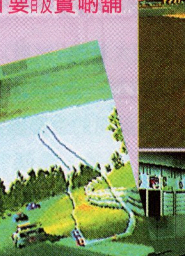


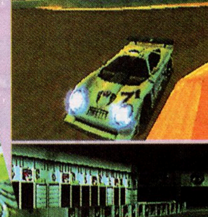
SPORTS CAR GT



竹昇仔：你知唔知最近有一隻質素唔錯嘅賽車GAME會推出呀？
新移民：係咪真係「正」先，你都知我對RACING GAMES嘅要求都好高下㗎啦！？
竹昇仔：I KNOW I KNOW！你睇過啲畫面先講啦！
新移民：哦？啲畫面果然唔錯喎！
竹昇仔：係呀，啲車除咗好REAL之外，賽事嘅場地都係按照實境去制作，而且視點嘅轉換都有好多，絕對啱晒你哩類要求咁高嘅玩家啦！仲有呀，呢隻GAME會喺哩個月推出呀！
新移民：既然係咁，哩幾日要睇實啲舖頭先得。











製造商：ELECTRONIC ARTS
發售日：99年2月
PlayStation／1-2P／RAC／CD-ROM

VIGILANTE 8

製造商：ACTIVISION
發售日：99年3月
N64／ACT／1-4P



竹昇仔：頭先介紹過隻《BATTLE TANX》啦，其實3月都仲有一隻好過癮嘅對戰遊戲推出喎，你知唔知丫？
新移民：你講嘅係N64隻《VIGILANTE 8》呀？呵呵！
竹昇仔：哦？你又知嘅？
新移民：梗係，隻GAME好「正」下喎，點會唔知丫。隻GAME係控制一啲改裝過嘅車嚟玩㗎嘛！而且啲車嘅類型仲好多下，好似賽車啦、私家車啦、古普車啦、重型貨車啦，仲有巴士咁添。

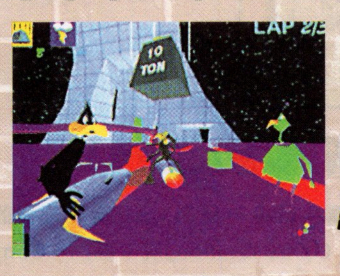


竹昇仔：係呀！哩啲全部都係改裝到周身武器，玩者可以以追殺對手嘅用車為目標，四出破壞，SO,THIS IS VERY FUNNY！出咗記得話我知添嗰！
新移民：得喇，長氣鬼！



LOONEY TUNES : LOST IN TIME

製造商：INTERACTIVE
發售日：99年4月
PlayStation／RAC／CD-ROM





竹昇仔：嘩，《Q版小時候》又有新GAME出喇！
新移民：吓？今次佢係啲咩類型嘅GAME嚟㗎？
竹昇仔：今次哩一隻GAME會叫做《LOONEY TUNES : LOST IN TIME》，遊戲玩法係賽跑。
新移民：又係賽跑遊戲，有啲悶喎！
竹昇仔：佢今次哩一隻賽跑啲畫面質素比較高，而且喺《Q版小時候》入面嘅角色差唔多有齊晒，所以都好值得玩下㗎。
新移民：咁睇落又好似有啲睇頭喎……。
竹昇仔：當然！入面角色嘅動作做得唔錯，而且生鬼有趣，啱細路仔同啲年輕嘅朋友玩，送比你個表弟嘅話，佢一定開心死囉！
新移民：哈！又係喎，佢4月生日，到時就送比佢送生日禮物啦！







言論自由 VS 人身安全

早前在美國發生了一樁爭論多時的案件，內容涉及利用互聯網的權力。當時一班反對墮胎的人士(註)利用互聯網公佈了一個替孕婦提供墮胎手術服務的醫生網頁，內容包括他們的名字、地址、電話及樣貌。之後，遇襲的醫生提出起訴，十四個網頁的作者被判觸犯了聯邦恐嚇法和保護墮胎方法的法列，而要支付一億七百多萬美金作賠賞。

的而且確，互聯網可以說是一個毫無限制、可以暢所欲言的地方。不過，相信能夠真正的享受互聯網生活的日子相信還有很遠。

(註：在美國這個問題已經存在多時，雖然已有定案，但是很多進行墮胎手術的醫生都遇害)

另類模特兒現身網路

最近一家新開張的全新網路公司，選擇了一個令模特兒人氣大增的新方法——利用互聯絡將他們的日常生活公諸於世，每天三個小時。那家公司更直言是為了吸引一些有「偷窺慾」的網民。

如果這個網頁成功的話，不知經常進行偷拍的「狗仔隊」式報導，會不會改在網頁上出現呢？

PC可玩N64遊戲？

筆者最近行過一些電腦店鋪時，發現N64的模擬器推出了，而且其更會跟着兩款大受歡迎的N64遊戲《薩爾達傳說~時之笛》、《SUPER MARIO 64》一拼發售，當然它們都是翻版來的。當筆者試過後，發覺其流暢極差，到頭來始終都是玩番原裝N64版本好。(怪傑)

最新版本－DirectX 6.01可供下載

Microsoft終於推出了DirectX驅動程式的最新版本－DirectX 6.01，當中特別增加了一個專門處理MIDI playback的DirectMusic API，以方便程式開發人員造出更高質素的音效。此外，程式亦配合了將快面世的Pentium III中為3D圖像所增加的指令，故相信不久便會出現對應此程式的新遊戲。(Glen)

各位有興趣下載DirectX 6.01的話，不妨到以下網址：

http://www.microsoft.com/directx/download.asp

《職業特工隊》於PC上出現

曾經大受歡迎的Nintendo 64遊戲－《Mission: impossible》，將會推出其PC、PlayStation及GameBoy Colour版本。不過，這三個版本均由不同的公司製作，其中PC版將由Dhruva Interactive of India負責。當然，PC版本將會使用Voodoo 2圖像加速卡，以增加遊戲畫面效果。至於推出日期方面，則仍未見公佈。(Glen)

《Baldur's Gate》推出附加版本

大受歡迎的外國RPG作品－《Baldur's Gate》，其製作公司宣佈將會推出其附加版本，名為《Baldur's Gate: Tales of the Sword Coast》。此版本主要是增加《Baldur's Gate》的遊戲內容，預計於今年春發售。(Glen)

充滿科幻電影味的彈珠遊戲

Fox Intactive將會推出一隻新的彈珠遊戲，名為：《Fox Arcades : Sci-Fi Pinball》。當中，各彈珠檯的設計均根據《Buffy the Vampire Slayer》、《Aliens》及《The Fly》等作為題材。遊戲預計於今年3月發售，而且分為PC、Power Macintosh及iMac版本，售價約US$29.95。(Glen)

REAL TIME版大戰略下載

日文版REAL TIME大戰略(試版)終於可以下載了！FILE只有3.01M，而收錄的地圖亦只有一個(完成版有30個)，而這個下載版是不能SAVE和LOAD的，可選用的生產種類亦只有美國和俄國(完成版有8個國家，217種武器)，最後，這個下載版亦只能單打。(積奇)

系統需求：P133或以上，24M RAM，10M以上硬碟空間。

網址：http://www.systemsoft.co.jp/PRODUCTS/amusement/RealTime_D/index.html

彼氏彼女之事情

正在日本「TV東京」播放中的人氣動畫《彼氏彼女之事情》將會推出其DeskTop Accessory集，內容有Screen Saver、壁紙等各樣，Windows 95／98專用，定價5800日圓，3月3日發售，對這套動畫有興趣的朋友要留意了。(積奇)



Connectix獲初步勝利！！

大家還記本欄曾經以專題介紹過一個為Mac機而開發的PlayStation模擬器－「Virtual Game Station」嗎？果然，Sony Computer Entertainment America在不久後便向三藩市聯邦法院申請禁制令，希望阻止此軟件公開發售。不過，法院所宣判的結果卻是否決了Sony所申請的禁制令，這對於SCEA來說自然是大失所望。至於開發「Virtual Game Station」的Connectix公司則堅持其產品主要是讓顧客有更大的選擇，而且會按計劃於今個月內推出此模擬器。

相信SCEA方面絕對不會因此罷休，而欲知有關的最新消息，則請繼續留意本刊日後的報導。(Glen)

電影少女 ～Virtual Girl Lun～

文：積奇

製造商：BANPRESTO
發售日：2月14日
售價：9800日圓
遊戲類型：SLG
系統需求：Win 95／98

令人心動的電影少女來了！



■選擇合適的話題十分重要，「她」的表情亦會立即作出變化。

遊戲內容

以描繪清純少女而聞名的桂正和，其人氣漫畫《電影少女》正式推出電腦版遊戲了！遊戲類型會是SLG型式，當然，內裡亦是以戀愛為大前題了。在8名女孩子中的其中一人將會是你的戀愛對象，你的身份是一名高中生，除了在校內會結識不同的異性外，亦由於出外兼職的關係，所遇到的，學校以外的女孩子亦會十分多，和啱Key的女孩子説話，提升好感度便是遊戲的目的。只要好感度到一定水平，更會有約會的機會啊！另外，遊戲內亦有女友和女性朋友之分，究竟最後和你談戀愛的會是誰呢？

飛鳥琉



和原作一樣由Video中出來的女孩子，作為戀愛助手的她，最後會否成為你的女友呢？

仁崎伸子

這位亦是在原作中登場的女孩子，年齡15歲，多數於圖書館中出現。

早川萌美



原作的女主角之一，是你的同級同學，性格溫柔亦喜愛讀書，而實際上她已有心上人。

今緒欄



是一名護士，愛好散步和讀書，喜愛大自然，是一名出名的白衣天使。

鈴鳴日 邂逅～戀愛～

文：積奇

製造商：TACTICS
發售日：春天發售預定
售價：未定
遊戲類型：AVG／18禁
系統需求：Win 95／98

STORY

時間是炎熱的夏天，地點是一條沿海的小街之上，隨著海風吹來的海的味道，男主角便是在這樣的環境下和女主角相遇，她的名字是鈴。對其他人來説，人和人的相遇是一件再普通不過的事，可是對男主角來説，這樣的一件小事，這樣的一個夏天，卻令他畢生難忘……。

人物介紹

朱朱

遊戲的女主角，在微微細雨中，拿著傘子和男主角相遇。和外表一樣，是一名思想單純的女孩子，遇上男主角後，他們的命運會怎樣呢？

新條七海

是女校中的其中一名學生，和男主角在上學途中遇到，而這樣的緣份亦促使他們走在一起。興趣是游泳，亦是校內游泳部的隊長，雖然長得細少，但在游泳界卻是全國響噹噹的人物，而未來更是以奧運會為目標。

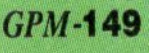
月城螢







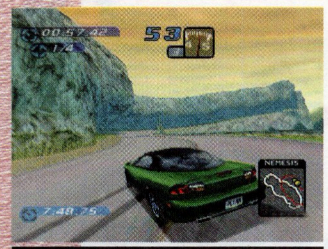
男主角中學時代的同學，當時更是同住一個鎮之上。可是高中畢業後便轉到都市的學校繼續升學，直至今年的暑假，才回到這個闊別3年的鎮上，和男主角亦是在這時相遇。相隔數年，在談話中大家亦回想起從前的學校生活，而她亦打從心底的覺得十分開心。



By : Agent X

Need For Speed : High Stakes

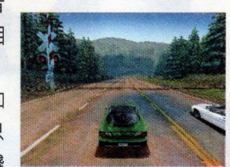
新的賽事又再出現？！

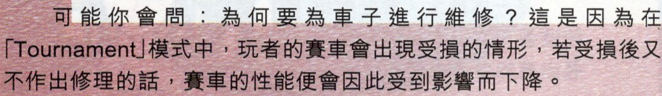


製造商：Electronic Arts
發售日：1999年3月
遊戲性質：RAC
系統要求：Windows 95/98,

正當大家仍然駕駛著超級跑車，並沉醉於《Need For Speed 3 : Hot Pursuit》的瘋狂賽車比賽時，Electronic Arts又宣佈將會預定在今年3月推出《Need For Speed》系列的新作一《Need For Speed : High Stakes》(暫稱)。究竟這最新一集和《Need For Speed 3 : Hot Pursuit》有何不同？現在就讓筆者為大家介紹一下吧！

改進了的「Hot Pursuit」及「Tournament」模式



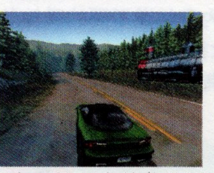


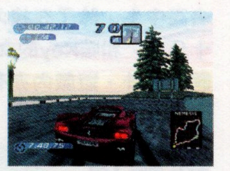
在《Need For Speed : High Stakes》中，將同樣保留了「Hot Pursuit」模式。不過，今次的「Hot Pursuit」模式則會經過重新改良：玩者同樣可以選擇為追捕者(警察)或被追捕者(飛車黨？！)，但在比賽進行時，遊戲的AI會以隨機的方式將一些路障放在賽道上。因此，玩者將會發現每一個圈中所擺放的路障皆不盡相同，而遊戲的刺激性亦大大提高。

至於在「Tournament」模式方面，則會加入了一些可為賽車進行升級的原素。當中，只要玩者在比賽中取勝，便可以獲得一定的金錢以用作維修及購買新升級物品之用。

可能你會問：為何要為車子進行維修？這是因為在「Tournament」模式中，玩者的賽車會出現受損的情形，若受損後又不作出修理的話，賽車的性能便會因此受到影響而下降。

新增的「High Stakes」模式

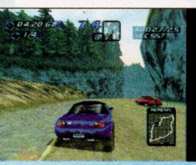


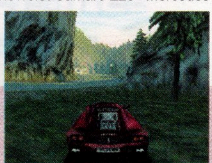


遊戲中所增加的「High Stakes」模式，基本上是一個以單對單的比賽方式。只要玩者成功戰勝對手，則可以自動獲得對手的賽車；若不幸落敗的話，那麼就要將本來屬於自己的愛車奉送予對手了！

又是超級跑車！！

在《Need For Speed : High Stakes》中，玩者將同樣可嘗試駕駛到一些你可能永遠也不沒機會據為己有的超級跑車，如：BMW M5、BMW Z3、Ferrari 550 Maranello、Ferrari F50、Pontiac Firebird T/A、Chevrolet Camaro Z28、Mercedes CLK GTR、Mercedes CLK 230、McLaren F1 GTR、Jaguar XKR、Aston Martin DB7、Chevy Caprice、Lamborghini Diablo SV及警車Chevrolet Corvette C5等等。



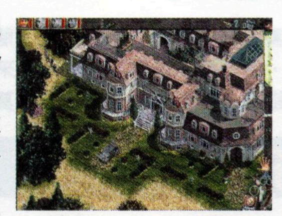


Commandos: Beyond the Call of Duty



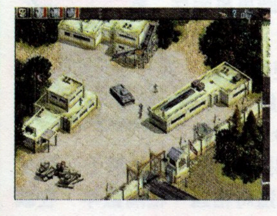
製造商：EIDOS　　發售日：1999年3月
遊戲性質：ACT
系統要求：P166+ compatible processor , 32MB RAM, Windows 95 or 98, DirectX 5.2 and DXMEDIA installed, 150 Hard Drive storage, 4X CD ROM, 2MB SVGA CARD (fully DirectX 5.2 compatible)

繼續未完的任務～！



大家還記得一隻曾經大獲好評的遊戲一《Commandos: Behind the Enemy Line》嗎？當中，玩者需要控制幾名盟軍特工深入德軍所佔據的地區中，進行各種破壞及暗殺活動……。不過，他們的任務似乎並未結束，故EIDOS公司亦特別推出了其續篇，名為：《Commandos: Beyond the Call of Duty》。究竟今次他們又會執行甚麼"高難度"任務呢？

橫行東歐？！



今次，特工隊的首領Tiny以及身懷絕技的隊員，將會轉戰於東歐土地上。他們需要於東歐、希臘及德國本土上執行各式各樣的危險任務。當然，由希特勒所領導的納粹德軍亦非善男信女，而且更特別加入了裝甲部隊來增強實力，如：Panzer及Luffwaffe等等。因此，他們所面對的敵人將會更厲害，以及更驚險和困難。

有何特別？！



在《Commandos: Beyond the Call of Duty》中，將會計設8個新的任務予玩者參與，當中包括：俘虜德軍將領、破壞德軍巨大火車炮及轟炸機等等。此外，遊戲中的版圖亦會增大，而且畫面也經過重新改良。

新增誘敵技巧及武器



在新一集中，特工Tiny及其同僚將會學識一些全新的誘敵技巧，如：利用煙蒂或石塊來引開敵人的注意、俘虜一位敵人並且命令他為我軍執行某些行動……。此外，特工們亦獲得一些新武器，包括：狙擊手專用的遠距離來福槍等等。根據遊戲開發公司EIDOS的透露，他們仍在設計各種不同的誘敵技巧及武器，故此相信遊戲推出時，各人物會有更多的動作及武器選擇使用。

DEMO？有！！



是不是想試玩呢？得！你只要到以下的網址中，便可以下載《Commandos: Beyond the Call of Duty》的DEMO及裝飾桌面用的Wallpaper。有興趣的朋友，不妨到那裡瀏覽一下吧！！

http://www.eidosinteractive.com

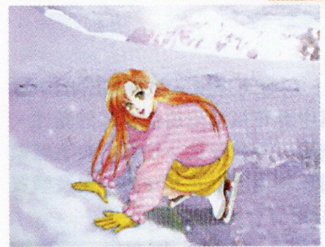
明星志願 2

製造商：大宇資訊　發售日：未定
售價：未定　遊戲類型：SLG
系統需求：CWIN 95

終於達成成為明星的夢想！

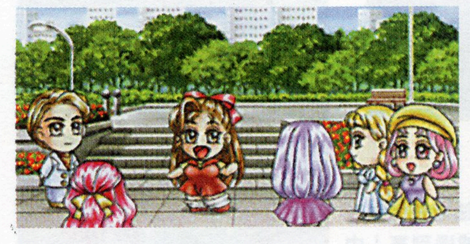


各位讀者還記得曾經有一款令你感受到娛樂圈激烈競爭的養成遊戲—《明星志願》呢？現在大宇為了令玩者能夠更深刻的體會到演藝界豐富的生



活，所以開發了《明星志願》的第二集，今次玩者不會再要由低聲下氣的小職員做到叱吒演藝界的經理人，而是扮演最多人喜歡的明星。

一、二的改變



在第一集裏，玩者是扮演一個經理人，要如何發掘新人並將其帶到演藝界的最高峰，而這就是遊戲的唯一目的。不過，在第二集裏，玩者所扮演的將會是自己，而你就是一個夢想成為超級巨星的主角。在《明星志願 2》這個遊戲裏，玩者將可以自由地做你想做的事。在遊戲開始時，玩者需要從一個寂寂無名的小演員，做到人人羨慕的巨星，在過程當中的甜酸苦辣、箇中的甘與苦，只有玩者玩過之後才能體會的。最後的結果是會都依照玩者的努力而定的。因此，玩者的命運就掌握在自己的手裏。



這遊戲除了有很多不同的表演工作之外，在演藝界最吸引的相信會是五光十色的生活了。玩者如果不想令自己的演藝生涯變得枯燥乏味的話，亦可以結交不同的藝人朋友，更可以透過不同的方式認識到人生伴侶，從而創造出多姿多采的人生。





製造商：宇峻科技　發售日：99年3月
售價：未定　遊戲類型：TAB
系統需求：CWIN 95

令你致富之道

大富翁這類遊戲

在市面上已推出了很多不同的特色的大富翁，令玩者沉醉在不斷賺錢當中。現在宇峻科技亦公布了一款名為「大富翁世界之旅」的大富翁遊戲，這麼就要看看它有多特別。

特長

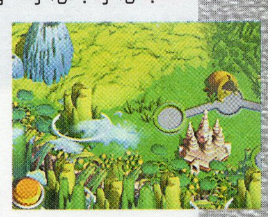
在遊戲中的每個人物都會至少有一種專業技能，而可以靠着自己擅長的技能來取得領先以及贏得最終勝利。例如：直銷商的特技就是「強力銷售」，可以用兩倍的售價賣出物品(包括房地產，而對方是不能拒絕的。由於特技的用途甚為重要，所以適當使用與否都會成為贏得最後的關鍵。

合法與非法



遊戲裏的賺錢渠道主要分為完成任務與經營產業兩種。任務亦會分為抵達指定城市和爭取訂單兩種，不管是哪一類型的任務只要順利完成時都可得到巨額獎金；購置產業是作為長期投資的，而令角色在每個月都有一筆額外收入，這兩種都屬於合法的賺錢方法。有合法當然亦有非法的賺錢方法，例如：經營色情酒吧和收受政治獻款等，但有機會被警方逮捕，小心！小心！

不同際遇



遊戲中將會有很多神秘的地方，如美人魚居住的海外小島。如果政客、技工到達都只會看到一座荒島，但異族的女妖或天真無邪的小女孩達到就有可能發現美人魚的蹤影，除此之外，女強人雖然可以在大城市裏賺大錢，但一離開城市就會變得笨拙，所以玩者要因角色的長處而購置不同的地點，這樣才是明智決定。

公審



犯法的角色如在追訴期內被逮捕的話，會直接送往法院審判。角色是否有罪是會由七位陪審員決定，當中有三位就是角色的對手，所以平時不要弄怒的你的對手。在替自己辯護時會有很多不同的姿態選擇，最好當然和角色特殊能力有關，從而改善陪審團對自己的印象，否則……

劉邦項羽生死決

TEXT：怪傑

製造商：智冠科技
發售日：2月11日
售價：未定
遊戲類型：SRPG
系統需求：CWIN 95

《吞食天地VI~楚漢之光輝》的故事是發生在秦始皇一病歸天後，各方群雄四起之時。當時亦是漢朝開國皇帝漢高祖—劉邦與自稱西楚霸王的項羽為統一中原一事，而發展出的一段歷史情節—楚漢相爭。玩者將會扮演劉邦去將整個中原統一，而能否成功當然要看玩者的實力了。



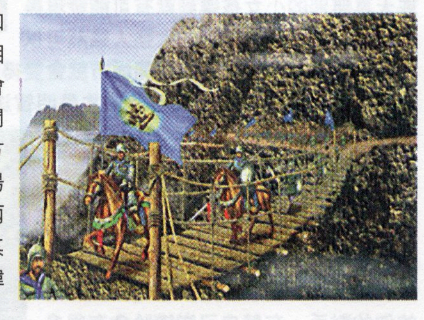
任務

遊戲基本上共有16個STAGE，而每一關都會有數件需要完成的事件與及一個大地圖。如果未能將有關的事件完成，玩者是無法進入下一個STAGE的。在每一個STAGE完結之前，劉邦都會和同伴談論在此關獲得的成果，以及會提示下一關的任務。每一關需要完成的事情除了尋人尋物之外，亦可能是戰鬥、解謎、攻城池等不同的性質的。



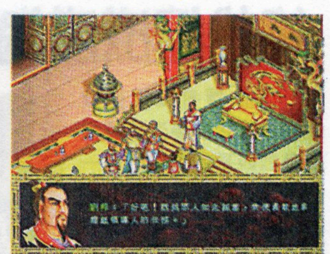
人物與動畫

漢中立王、鴻門宴和暗渡陳倉等每個在楚漢相爭發生的重要情節，都會在STAGE與STAGE之間用動畫來表示。人物方面，將會共有兩百多登場（當然包括劉邦和項羽兩位一代風雲人物），而其中好像有張良、蕭何、韓信、周勃、范增、項伯、項梁等重要人物。在遊戲中，每個角色或平民的動作均會以3D立體多邊形來表示，從而令人物的動作更加生動。



遊戲發展

遊戲開始的時候，玩者就會扮演青年時期的劉邦，玩者將會在遊歷與任務相關的城鎮中結識了蕭何、曹參等關鍵人物，以及夏侯嬰、周勃、樊噲等重要武將，之後就會隨着歷史的發展，一步步進行統一中原的計劃。其中當然會有與項梁結盟和彭城之役等令人深刻的歷史情節啦！



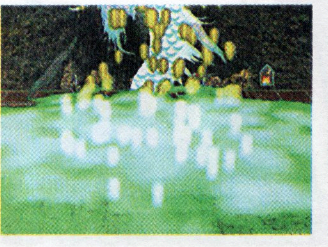
戰場之前後

在進入拼個你死我活的戰場前，玩者可以進入武將MENU中看到將領的個人狀態以及全體狀態，其中更可以看到每個武將的屬性，而玩者就可以依據屬性的不同來排列出不同的陣法。在每次攻下城鎮後都會得到部份金錢和米糧，玩者可以利用它們招兵買馬，以及購買裝備在士兵身上的武器（從而改變兵種）。



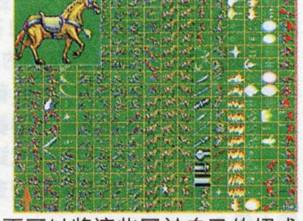
法術

在遊戲中特設的法術是需要在戰鬥後的LEVEL UP或遇到高人中而獲得的。法術大可為攻擊、輔助和回復三種，攻擊法術亦會分「火」、「風」、「仙」、「雷」、「幽冥」等，而每種攻擊法術都會有數招的；輔助法術就會有「迷惑」、「困惑」等；回復法術會有令死去的士兵再次回到人間等法術。除此之外，遊戲中的十位武將還會有屬於自己的「個人專用法術」。



EDIT

在《楚漢之光輝》裏，設置了一個可以讓玩者自行為不同的兵種修改或創造招式的EDIT系統。這裏共有2000多個招式原件，讓玩者從而拼出威力強大或是十分華麗的招式，最後更可以將這些屬於自己的招式SAVE指定的目錄中，而亦和朋友交換互相設計的招式。



TEXT：怪傑



般若魔界之帝都魔域傳

發行商：第三波　發售日：99年2月　售價：未定　遊戲類型：RPG　系統需求：CWIN 95

「帝都崩壞事件」之謎終於被解開！





遊戲的故事發生在一個名為「迦藍大陸」的地方。「迦藍大陸」的大部份地區歷來都是由古老王國「迦藍帝國」所統治的。這個古老帝國經過七百多年幾度改朝換代後，最後傳到了「蘇利耶王朝」。帝國紀元786年，正是「蘇利耶王朝」末代皇帝「邪皇●修羅太子」的在位期間，帝都迦樓羅發生了一場史稱「帝都崩壞事件」的嚴重事故，一個來歷不明的巨大魔神肆虐，令整個帝都幾乎毀於一旦，最後巨大魔神雖然被消滅，但帝國卻陷入一片混亂之中。



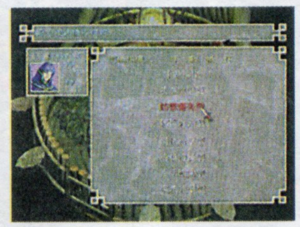
帝國紀元789年的除夕夜，蘇利耶王朝終於由平民領袖凌德推翻了，正式改立國號為「吉祥天朝」。帝國紀元856年，帝國魔法術士團團長黑澤爾在無意間發現了導致「帝都崩壞事件」的關鍵物—「魔核●金剛杵」，之後王子凌鎧和黑澤爾展開了追查「帝都崩壞事件」真相的旅程……

即時戰鬥系統

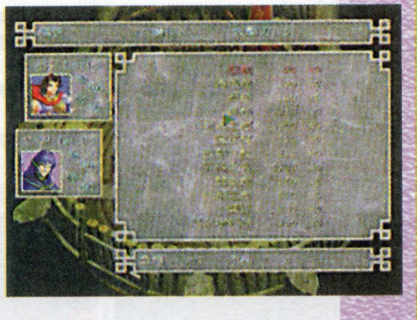


在戰鬥系統方面，大部份的RPG遊戲一直都採用敵已分開兩側，以TURN 制來互相攻擊，但《般若魔界》使用了一個十分特別戰鬥—REAL TIME戰鬥。玩者將會一人控制三位角色在戰鬥畫面中四處走來進行攻擊、施法等動作指令，而敵人亦都可以這樣向角色們進行攻擊等。在戰鬥過程中的驚險絕對可以和動作或射擊遊戲相提並論。在遊戲中為免玩者不能在同一時間控制三個角色，所以遊戲裏設定一個讓角色自動自行戰鬥的系統，而這個系統亦都曾在其他的RPG遊戲中出現，令玩者可以專注在一個角色身上。

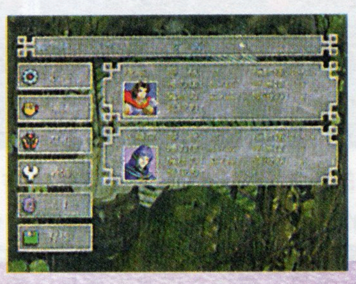




裝備改造

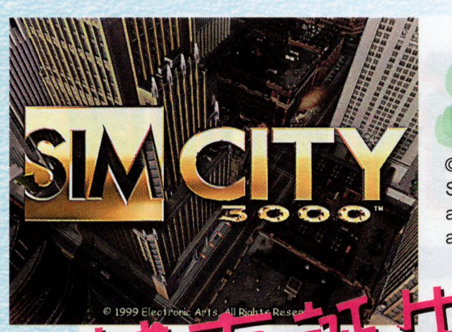


在這裏玩者可以將購買來或恰回來的各種武器和防具進行改造，這樣除了會增加裝備的原有攻擊力和防禦力之外，還可以自己喜好的武器附上不同的屬性。在改造進行時，玩者需要使用一定數量的水晶才能完成的。如果玩者能夠巧妙的運用改造和傳承兩種特殊功能，最後可能創造了一件遊戲中沒有設定的武器或防具。



By: Agent X

SIMCITY 3000



製造商：MAXIS
遊戲性質：SLG
系統要求：Pentium 166 or highter, Windows 95/98, 32MB RAM, 150MB free HD space, 4×CD-ROM, 2MB Video Card, Direct X compatible Sound Card

城市誕生之卷～！！

筆者相信各位現在應該已經開始了建設城市的工作了！不過，大家又是否知道各ICONS的功用呢？以下就讓筆者作簡單的介紹吧！

當各位成功進入遊戲後，畫面便會出現一塊完全未開發的土地，而玩者則隨時可以在土地上建設各種建築物了。這時，你可能會問：「究竟先建設甚麼好呢？」這類問題，故就讓玩者提供一些意見予大家吧！

第一步：基建最重要

在現今文明的世界中，大家嘗過沒水停電的滋味嗎？是不是很難受呢？又，你又會否願意居住在一處沒有水電的地方嗎？因此，要建設一個城市，首先自然是為城市提供水、電等基本生活設施。

電力廠(Power Plant)一覽



Coal Power－煤炭發電的價格雖然平宜，但由此所發出的有毒氣體對於環境及人類健康均做成的傷害。因此，選址時還是選擇遠離民居的地點為佳。
Oil Power－石油發電價格較高，但相對煤炭發電廠則較乾淨。
Gas Power－天然氣發電的功率較少，故容易會出不夠電用的情況。
Nuclear Power－原子能發電雖然平宜，惟一但出現核幅射洩漏的話，後果將會是難以估計。
Wind Mill－只有放在高山等地方上，才能發揮出最大的功率。
Solar Power－太陽能發電的功率不大，但價格則昂貴非常。
Microware Power－利用衛星將太陽能轉化微波發電，而功率和原子能差不多，但較為安全可靠。
Fusion Power－最昂貴的發電方法，而且其功率特高，最適合大城市使用。

水務(Water Structure)設施



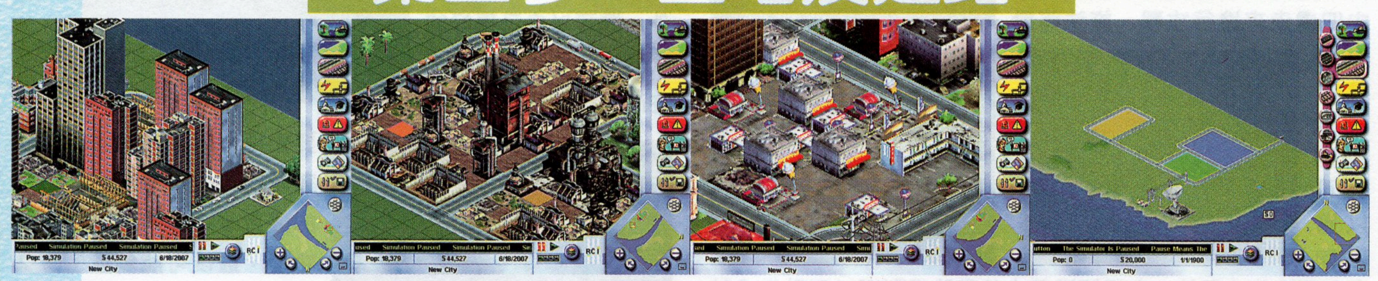
Pumping Station－用水泵將食水送到城市的泵房，要設於水源(Fresh water)附近。
Water Tower－雖然供水量只有泵房的一半以下，但最大好處是放在任何地方也能供水。
Water Traetment Plant－能夠將污水淨化為食水的地方，記住要將之與供水系統連接一起。
Desalinization Plant－將海水以蒸餾為食水，記住要將之置於海水(Salt Water)旁的地方才有用。

廢物(Garbage Disposal)處理



Recycling Centre－主要將廢物作循環再造的地方，但由於此中心會令四周的地價大跌，故最好設置在遠離民居的地方。
Incinerator－焚化爐所引起的空氣污染，不但影響環境，更會令附近的地價急跌。
Waste to Energy Incinerator－用廢物作為發電原料，污染雖然較低，但仍最好放置於遠離民居的地方。

第二步：土地及道路



如何規劃土地的用途乃是市長至為重要的工作，不過，筆者認為有幾個要點仍需要大家留意：

1. 工業區應設置於遠離民居的地方，以免為其污染而影響住區的地價。
2. 基本上玩者是不需要將電纜(Power Line)直接設置於各區之上，因在電纜附近的地方已自動有電供應。
3. 不妨依照道路的分佈來鋪設水管，這種在道路下便是水管的設計，會較為清晰可靠。

土地用途一覽

Residential 一居住用地。
Commercial 一商業用地。
Industrial 一工業用地。
Landfill一廢物棄置用地，在廢物處理設施未出現前，一定要找地方興建。不過，一旦有廢物排放，就不能即時鏟掉，而需要等待廢物腐化淨盡才可。(看來都要不少日子)
Seaport 一碼頭用地。
Airport 一機場用地。
De-Zone 一消除已設定好的土地用途。

正當大家嘗試建設一個屬於自己的城市時，是否發現《SIMCITY 3000》中雖然設有各種災害選擇，但就惟獨是沒有將災害關掉的選擇！甚麼！以後大家便不能進入遊戲後就置之不理、大覺睡一會，反而需要時常留意城市有何動靜變化，否則大好城市很易變成一座死城！！

除非你覺得市長難做、而且漸漸感到無能為力，否則不看為妙……

又係秘技？！

無錯！如果你認為自己仍非市長的材料，或需要"上天"援助，則你可不能錯過以下的介紹。因為，筆者將會為大家講述一些《SIMCITY 3000》的秘技，予各位一起分享分享……

打開天窗入秘技

在介紹各種秘技前，筆者將會教大家如何通往這個秘技之門，當中玩者只需要在遊戲中同時按Crtl＋Shift不放，然後再按Alt＋C。這樣畫面的左上方便出現一個用來輸入文字的框框。各位！以後每次玩者有意"出貓"時，都必先完成這個步驟才可。呵～！呵～！！



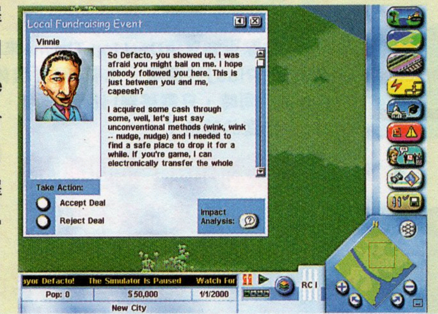
秘技一：自認弱者有著數

做市長做到自稱為弱者，看來你都需要來一次自我檢討、閉門靜思己過了。不過，若玩者在文字框中輸入：「i am weak」，然後按Enter決定的話，則以後玩者無論是移山填海、或是再建多個玫瑰園，都不會扣掉玩者的資金。



秘技二：認親認戚

當然，如果各位只是週轉不靈，而迫不得已想使用秘技的話，便不妨考慮一下在文字框中輸入：「call cousin vinnie」，然後按Enter決定。之後，選擇MEET一項，便會遇到一位自稱Cousin Vinnie的大嬸。她會很樂意給予你一筆可觀的零用錢，不過你是有權選擇要或不要的。(咁有"骨氣"？！)



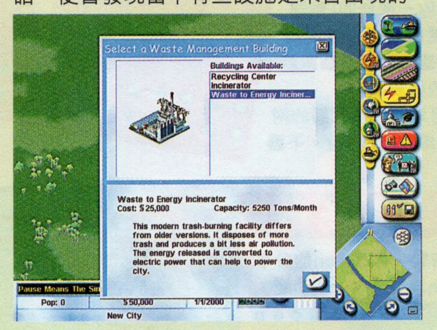
秘技三：土地增值法

如果你真係咁有"骨氣"的話，那麼阿Cousin Vinnie便會告訴你一個秘密，就是在文字框中輸入：「zyxwvu」，然後按Enter決定。這樣，在REWARD &中便會增加一個類似城堡的城堡，而玩者只要將之放置於住宅式或商業區附近，則城堡四周的土地價值便有如泡沫經濟般急速上升。



秘技四：有用的垃圾

大家有沒有發現如果你開始遊戲時，若將時期設定於1900年的話，便會發現當中有些設施是未曾出現的。不過，現在玩者只要在文字框中輸入：「garbage in, garbage out」，然後按Enter決定。這樣，玩者便可立即建設一些本來於1900年未出現的廢物處理場所(Garbage Disposal)，那就不用浪費土地來設立Landfill了。



秘技五：電力不絕

同樣，玩者只需要於文字框中輸入：「power to the masses」，然後按Enter決定。這樣，一些連2000仍未出現的發電設施將可予各位選擇使用。



秘技六：不再望梅止渴

玩者只需要於文字框中輸入：「water to the desert」，然後按Enter決定。這樣，基本的水務設施，如污水處理廠、海水化淡廠等可予玩者選擇建設。



網上軟件雜貨店

店主：禮服無聊俠

「新春大吉勅 Desktop」

大家好～十分感謝大家一直以來支持本店（但是免費廣告熱線暫時仍然無人問津……嗚嗚……），小俠亦升職為店主了，以後還請大家繼續支持吧！

閒話少說，現在就進入今期的主題——「新春大吉勅 Desktop」。

距離新年不夠半個月的日子，相信大家都忙於打理身邊很多鎖碎的事務（床下的雜物、年廿八的大掃除……），在百忙之中如果同時要整理桌面迎接新年的話，恐防時間不夠，所以現在本店為特地大家提供四個簡便的方法：

第一步：Wallpaper大改裝



大多數的朋友都會用一張「壁紙」Wallpaper（或者幾張隨時替換）來裝飾一下Desktop的。不過，大家有沒有想過用自製Wallpaper來迎接農曆新年呢？

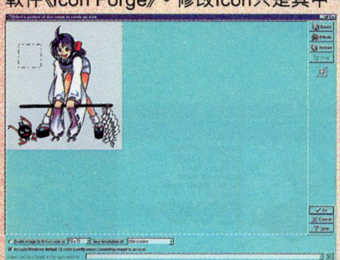


其實，自製Wallpaper的方法十分簡單，大家只需到小畫家中開啟一個新的「點陣圖Bitmap」，再按Ctrl＋E將圖的大小設定為1024×768點，之後在裏面畫上喜愛的圖案就可以了。（圖中的就是筆者的塗鴉了）

如果是網民的話，更可以利用瀏覽器的附屬功能，將網頁中的圖片變成Wallpaper。不過這不是太好嘛……

第二步：Icon改造手術

現在要介紹一個可以自製、修改Icon的分享軟件《Icon Forge》。修改Icon只是其中一個功能，《Icon Forge》還可以製作屬於自己的Icon集、活動的游標（Cursor／Mouse Pointer），甚至可以造出一段avi的動畫呢。除了自己的「原創作品」，大家亦可以將一些喜愛的圖像轉換成Icon或者游標呢！



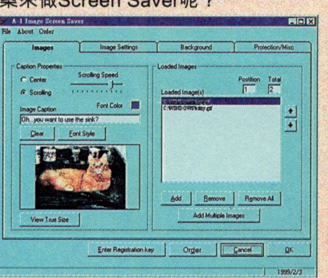


《IconForge》

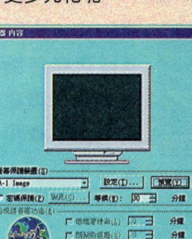
開發公司：CursorArts
最新版本：3.8
日期：January 20, 1999
檔案大小：2.6MB
試用日期／註冊費用：30天／$37.95美元
有32-bit和16-bit版本
最低配備要求：
Windows 95/NT
網頁：http://www.cursorarts.com/

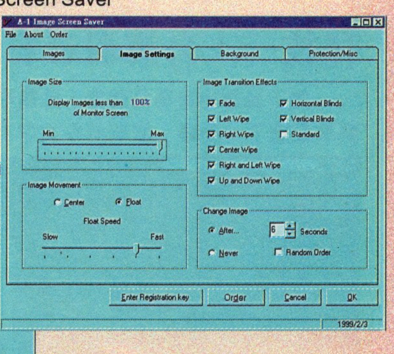
第三步：Screen Saver搞氣氛

在Screen Saver中寫下字句來代替留言已經成為很多人的習慣（GPM內亦有「我係世界拳王……」及「行開一陣好快返」（不過是幾個小時前留下的）等名句）。到了春節的日子，是不是應該轉轉口味，換些吸引的圖案來做Screen Saver呢？



第二個要介紹的軟件名為《A-1 Image Screensaver》，它讓各位選擇數十張的心愛圖像，在Screen Saver啟動時出現，而且可以設定背景顏色，或者顯示字句等等，比一般的Screen Saver更多元化呢。





《A-1 Image Screensaver》

開發公司：Ucreata
最新版本：4.0
日期：January 26, 1999
檔案大小：1.7MB
試用日期／註冊費用：$14.95美元
最低配備要求：
Windows 95/NT
網頁：http://www.acez.com/

第四步：顏色配搭大革新

大家可能只用Desktop Theme來裝飾自己的「桌面」，不過沒有安裝「Plus」的讀者，也有辦法「裝修」一番的。在選擇Screen Saver的同時，只需移到「外觀」一項，就可以改變桌面視窗的顏色了。

只需要利用以上的四種方法，就可以隨時改變桌面來迎接不同的日子了！^_^

最後在這裏預祝各位讀者

「新年快樂，網路暢通」，到兔年後再見了！

無差別網頁廣告熱線

如果大家想將自己或者朋友的網頁介紹給其他讀者，不妨將它放在「無差別網頁廣告熱線」啊^_^。**放心，是絕對免費的**，只需將「網址、作者名字、推介者名字、網頁內容」(五十字內)傳到無差別網頁廣告熱線的 **ICQ 26786447** 就可以了。

《舞魂》

http://w5.dj.net.tw/~dance/infoframe.htm

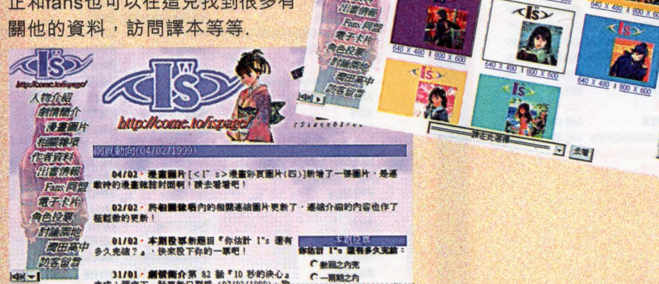
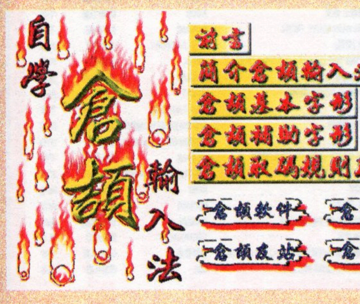
在這裡，你可以找到一些關於舞蹈的資訊，包括錄影帶的介紹，舞者與舞蹈團體的資料，舞曲的購買指南，舞蹈風格解析，以及一些其他的相關資訊。



《I''sPage》

http://come.to/ispage

除了是I''s fans必到之外，桂正和fans也可以在這兒找到很多有關他的資料，訪問譯本等等.



《自學中文輸入法》

http://www.gonet.com.my/cj/

有繁體和簡體的輸入法教授



《積奇屋》

http://www.jackyhouse.com.tw/

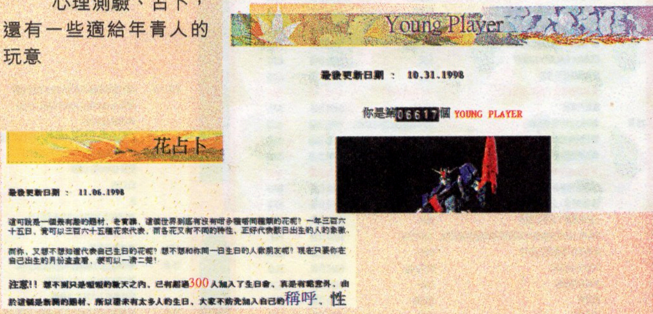
這是一個1/32迷你四驅車(軌道車)的專題網站，是站長受大兒子"Jacky"玩車的影響，而建立這個關於四驅玩家共有的園地。



《YoungPlayers》

http://members.xoom.com/german_3/

心理測驗、占卜，還有一些適給年青人的玩意



《XexeXGameStation》

http://www.school.net.hk/~xexex/menu.html

滿載Shareware、ComputerGraphic及NeedforSpeed的中文網頁



《MJT house》

http://home.netvigator.com/~m2joey/

作者的話：我鍾意寫歌，亦鍾意編曲，呢個Page就係擺關於我寫既歌，不過唔會有我既歌Download，只有得試聽，因為好怕DFriend傳嚟傳去，希望大家都唔好特登搵條LinkDownload，如果想要D歌嘅File就最好E-mail我或ICQ我啦！



《蛋蛋和豆豆火車廂》

http://www.geocities.com/Tokyo/Pagoda/9801/home.html

作者的話：一隻可愛的羊仔的hp，但網頁好像還在製作中



新GAME時間表

PlayStation

二月

11日	吉本麻雀俱樂部	彩京	5800日圓	TAB
	FINAL FANTASY VIII	SQUARE	7800日圓	RPG
	小基洛的 PRINT CLUB 大作戰	TOMY	5800日圓	ETC
	Parlor! PRO6 彈珠實機 SIMULATION	日本 TELNET	5200日圓	SLG
	Pi 與 Mail	HUDSON	2800日圓	ETC
	小貓小狗 WONDERFUL 2	BANPRESTO	5800日圓	SLG
16日	■MAVI BABY STORY	POLOS	4800日圓	SLG
18日	信長之野望 武將風雲錄	KOEI	5800日圓	SLG
	感應少年 EIJI	講談社	5800日圓	AVG
	BIKU BIKU 仙太郎~方塊餐~	講談社	4800日圓	PUZ
	CINEMA 英會話 Vol.2 INTERCEPTER	SUCCESS	6800日圓	ETC
	OPTION TURING CAR BATTLE 2	JALECO	5800日圓	RAC
	COBRA GALAXY NIGHT	SCE	2000日圓	ETC
	成為魔法使的方法	TGL	6800日圓	AVG
	★學校創作室(THE BEST)	VICTOR SOFT	2800日圓	SLG
	超戰鬥球技	HECT	5800日圓	SPT
25日	■FAVORITE DEAR	NEC INTER CHANNEL	5800日圓	SLG
	■EBEROUGE 2	TAKARA	5800日圓	SLG
	■指揮樂園空軍	VICTOR SOFT	5800日圓	STG
	★Wizard'd Harmony 復刻版	ARC SYSTEM WORKS	2800日圓	SLG
	OASIS ROAD	IDEA FACTORY	5800日圓	RPG
	19時03分-上野發夜光列車-	VISIT	5800日圓	AVG
	~幕末浪漫~月華之劍士	SNK	5800日圓	FIG
	MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER EX EDITION	CAPCOM	5800日圓	FIG
	成吉思汗 蒼狼與白鹿 IV	KOEI	7800日圓	SLG
	POP'N MUSIC	KONAMI	5800日圓	SLG
	女忍者捕物帖	GMF	5800日圓	ACT
	後夜祭	翔泳社	5800日圓	AVG
	邂逅相愛	SEM	5800日圓	AVG
	立體忍者活劇 天誅 忍凱旋	SME	4800日圓	ACT
	COMBAT CHORO Q	TAKARA	5800日圓	RAC
	DREAM CIRCUS	TGL	5800日圓	RAC
	MAGICAL DROPS III + WONDERFUL	DATAEAST	5800日圓	PUZ
	怪物農場 2	TECMO	5800日圓	SLG
	The AIRS	PACK IN SOFT	5800日圓	RPG
	威路特阿布·依蘇特尼亞	HUDSON	5800日圓	RPG
	■PUZZLE MANIA	HUMAN	4800日圓	PUZ
	■DEVICEREIGN	MEDIA WORKS	5800日圓	SLG
	WORLD NEVERLAND 2	RIVERHILL SOFT	5800日圓	SLG
	■水族館 PROJECT	TEICHIKU	5800日圓	SLG
	■魔女們之睡眠-復活祭-	PACK IN SOFT	3800日圓	AVG

三月

3月4日	AIR RACE CHAMPIONSHIP	XING ENTERTAINMENT	5800日圓	RAC
	TOMB RAIDER 3	ENIX	6800日圓	ACT
	■PEPSIMAN	KID	2800日圓	ACT
	WINNING POST 3 (THE BEST)	KOEI	2800日圓	SLG
	AIR MANAGEMENT (KOEI THE BEST)	KOEI	2800日圓	SLG
	三國誌 V (THE BEST)	KOEI	3800日圓	SLG
	三國誌孔明傳 (KOEI THE BEST)	KOEI	2800日圓	SLG
	大航海時代 2 (KOEI THE BEST)	KOEI	2800日圓	SLG
	SILENT HILL	KONAMI	5800日圓	SLG
	■實戰彈珠必勝法! SAMMY REVOLUTION	SAMMY	6800日圓	ETC
	SONATA	TEEN AND E SOFT	6800日圓	RPG
	ARMED FIGHTER	BANPRESTO	5800日圓	FIG
	■悠久幻想曲 ensemble 2	MEDIA WORKS	3800日圓	AVG
11日	■小狗 POCHI 回家了	KONAMI	4800日圓	SLG
	今夜也是千兩箱	E3 STUFF	5800日圓	TAB
	ATHENA--Awakening From The Ordinary Life~	SNK	6800日圓	AVG
	Puffy 之 P.S. I LOVE YOU	EPIC SONY RECORD	2800日圓	ETC
	★榎本加奈子之 BOKE 診斷 GAME	ORASION	4800日圓	ETC
	奏騷樂都市 OSAKA	KING RECORD	6800日圓	SLG
	■GI JOCKEY	KOEI	6800日圓	SLG
	FINAL FANTASY COLLECTION	SQUARE	6800日圓	RPG
	FINAL FANTASY COLLECTION ANNIVERSARY PACKAGE	SQUARE	8800日圓	RPG
	FINAL FANTASY VI	SQUARE	4800日圓	RPG
	★CORIN McRAE THE RALLY	SPAIK	5800日圓	RAC
	GLOBAL FORCE 新·戰鬥國家	SCE	5800日圓	SLG
	■小巨人 MICROMAN	TAKARA	5800日圓	ACT
	■N GAUGE 蒸汽機車 GAME	東芝EMI	5800日圓	SLG
	■CAPTAIN LOVE	東芝EMI	6800日圓	SLG
	火魅子傳 戀解	博報堂	5800日圓	SLG
	FISHER'S ROAD	BBS	5800日圓	SPT
	★GI JOCKEY 初回限定版	KOEI	8800日圓	SLG
	★NOeL 3~ mission on the line~	PIONEER LDC	6900日圓	AVG
18日	■MYSTIC ARK-夢幻劇場-	ENIX	6800日圓	AVG
	■電車 GO!2 PREMIUM PACK	TAITO	9800日圓	SLG
	DANCING BLADE 任性桃天使!~tears of EDEN~	KONAMI	5800日圓	AVG
	WAKU PUYO DUNGEON 決定盤	COMPILE	5800日圓	RPG
	陸行鳥賽車~往幻界之路~	SQUARE	5800日圓	RAC
	電車 GO!2	TAITO	5800日圓	SLG
	GALLOP RACER 3	TECMO	5800日圓	RAC
	新世紀 GPX 高智能方程式 新的挑戰者	VAP	5800日圓	RAC
	百萬馬王	BANDAI	6800日圓	SLG
	All Star Tennis'99	UBI SOFT	5800日圓	SPT
	★PUZZLE MANIA 2	HUMAN	4800日圓	PUZ
25日	■SOUND NOVEL EPISODE 1 [illegible]	TUNE SOFT	4800日圓	AVG
	TO HEART	AQUA PLUS	6800日圓	AVG
	■RISING ZAN~THE SAMURAI GUNMAN~	WARP SYSTEM	5800日圓	ACT
	THE KING OF FIGHTER'S 98 DREAM MATCH NEVER ENDS	SNK	5800日圓	FIG
	■流行 KART DUEL SPECIAL	GAPS	5800日圓	RAC
	DOSUKOI 傳說	KSS	5800日圓	SLG
	★必殺 PACHINKO STATION CLASSIC	SUNSOFT	3980日圓	ETC
	子育 QUIZ MY ANGLE	NAMCO	5800日圓	ETC
	三昧系列 往打高爾夫! TOURNAMENT LEADER	VICTOR SOFT	2500日圓	SPT
	三昧系列 村越正海的爆釣 SEA BASS FISHING	VICTOR SOFT	3800日圓	SPT
	S.C.A.R.S	UBI SOFT	5800日圓	STG
3月上旬	■貓侍	HUMAN	5800日圓	AVG
	VAMPILL 吸血鬼傳說	ARTDING	5800日圓	SLG
中旬	■目標!名門棒球部	DUST	5800日圓	SPT
	■日本職業麻雀聯盟公認 手牌麻雀 入門編	NAXAT	4800日圓	TAB
3月下旬	建設機械 SIMULATOR 充滿 KENKI	富士通電腦系統	5800日圓	SLG
	Palor!PRO 7 彈珠實機模擬遊戲	日本 TELNET	5200日圓	SLG
	■薔薇之夏~帝都物語再臨~	BIG FACTORY	5800日圓	AVG
3月發售	■必殺彈珠 Station 4~英雄們的挑戰~	SUNSOFT	4800日圓	ETC
	■BUBBLE GUN KID	TAKARA	5800日圓	STG
	■Cybernetic EMPIRE	日本 TELNET	5800日圓	AVG
	SOUL HACKERS	ALTUS	價格未定	RPG
	X-GAMES PRO BOARDER	ELECTRONIC ARTS SQUARE	5800日圓	SPT
	ONE	CAPCOM	5800日圓	ACT
	CINEMA 英會話 Vol.3 嵐之丘	SUCCESS	6800日圓	ETC
	UM JAMMER LAMMY	SCE	4800日圓	ACT
	PACHINSLOT MASTER < SAMMY SP > (暫稱)	TEL 研究所	價格未定	TAB
	GUNGHO BRIGADE	TOMY	5800日圓	SLG
	TOMY CAR TOWN 創作室	TOMY	價格未定	SLG
	超時空要塞 MARCOSS 可有記起愛	BANDAI VISUAL	6800日圓	STG
	全日本摔角~王者之魂~	HUMAN	價格未定	SPG

四月

4月1日	■心跳回憶劇場系列 Vol.3 出發之詩	KONAMI	5800日圓	AVG
	撞球 re-mix BILLARDS MULTIPLE	ASCII	4800日圓	SPT
	MEREMANOID	XING ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	信長之野望 將星錄 with POWER UP KID	KOEI	9800日圓	SLG
	提督之決斷 III (KOEI THE BEST)	KOEI	3800日圓	SLG
	慶祝 GRAND PRIX	SYSCOM ENETRTAINMENT	5800日圓	RAC
	ELLEN	VISCO	5800日圓	SLG
	R	FAB	價格未定	SLG
	■VIRUS THE BATTLE FIELD	POLYGRAM	4800日圓	TAB
	★愛藏版 封神演義	KOEI	6800日圓	SLG
8日	■將棋幼稚園	AFFECT	5800日圓	TAB
15日	■DANCE DANCE REVOLUTION	KONAMI	5800日圓	ETC
	■SEA BASS 1-2-3 (暫稱)	JALECO	5800日圓	SPT
	超級機械人大戰 F 完結編	BANPRESTO	6800日圓	SLG
22日	■BUST A MOVE 2- DANCE 天國 MIX	ENIX	5800日圓	ACT
	■職業麻雀「兵」2	CULTURE BRAIN	4800日圓	TAB
	■悠久之伊甸	ASCII	5800日圓	RPG
29日	★COTTON ORIGINAL	SUCCESS	4800日圓	不詳
4月	★最強之將棋	UNBALANCE	7800日圓	TAB
	★倉庫番難問指南	UNBALANCE	4800日圓	ETC
	■去釣魚吧!	BANPRESTO	5800日圓	SPT
	NBA Live 99	ELECTRONIC ARTS SQUARE	5800日圓	SPT
	SIMPLE 5000 SERIES Vol.10 THE BILLARD	CULTURE PUBLISHERS	1500日圓	SPT
	SIMPLE 5000 SERIES Vol.9 THE 國際象棋	CULTURE PUBLISHERS	1500日圓	TAB
	往光輝的季節去	KID	價格未定	AVG
	CINEMA 英會話 Vol.4 BOYS LIVE	SUCCESS	6800日圓	ETC
	★SPYRO THE DRAGON	SCE	5800日圓	ACT
	小角色遊戲 銀河英雄傳說	德間書店	5800日圓	RPG
	NURSE 物語	每日 COMMUNICATION	5800日圓	AVG
	★東京魔人學園續譚~東京魔人學園劍風帖 外傳~	ASMIC S ENTERTAINMENT	3800日圓	SLG
	★VIRTUAL 競艇'99	日本物產	6800日圓	SPT

五至十二月

5月6日	■DRAGON MONEY	MICROCARBIN	5800日圓	TAB
20日	■MARIONETTE COMPANY	MICROCARBIN	6800日圓	AVG
上旬	■完全怪物世界	IDEA FACTORY	5800日圓	RPG
	NOVELS~GAME CENTER 嵐 R~	VISIT	5800日圓	AVG
5月	■SD 飛龍之拳傳說 EX	CULTURE BRAIN	價格未定	FIG
	SIMPLE 5000 SERIES Vol.11 THE PINBALL	CULTURE PUBLISHERS	1500日圓	TAB
	SIMPLE 5000 SERIES Vol.12 THE QUIZ	CULTURE PUBLISHERS	1500日圓	ETC
	PRUMUI PRUMUI	CULTURE PUBLISHERS	5800日圓	ARPG
	CINEMA 英會話 Vol.5 ZOMBIE	SUCCESS	6800日圓	ETC
	驚天危機!	德間書店	5800日圓	AVG
6月	CINEMA 英會話 Vol.6 愛之果	SUCCESS	6800日圓	ETC
	PRESSURE ZONE	TAKI 工房	價格未定	ACT
	★TWINS STORY	PANTHER SOFTWARE	價格未定	SLG
	★超級中國人 EX	CULTURE PUBLISHERS	價格未定	FIG
7月	★稻川淳二之怪談物語 (暫稱)	VISIT	5800日圓	ETC
	DINO BREEDER another progress	J · WING	5800日圓	SLG
	給有一天會重遇的未來(明天)SHROU 編	SME	價格未定	SLG
	給有一天會重遇的未來(明天)SAYURI 編	SME	價格未定	SLG
12月	■[illegible](暫稱)	VISIT	價格未定	AVG

玖玖年春

99年春	■小不點 RALF 之大冒險	NEW	5800日圓	ACT
	■BASS RISE	BANDAI	5800日圓	SPT
	TANK SIMULATOR (暫稱)	ASCII	價格未定	SLG
	■UFO -A DAY IN THE LIFE	ASCII	5800日圓	RPG
	WIZARDRY~DIMGUIL~	ASCII	6800日圓	RPG
	GALERIANS	ASCII	價格未定	ACT
	1970年代風機械人動畫 P-X 俠	AROMA	6800日圓	STG
	POP'N TANKS	ENIX	價格未定	ACT
	SHALE BLAKER	NEC INTER CHANNEL	價格未定	AVG
	MONSTER COLLECTION (暫名)	角川書店	價格未定	RPG
	BURGER BURGER 2 (暫稱)	GAPS	5800日圓	SLG
	被狙擊的街	KAJ	價格未定	SLG
	BOYS BE....2nd Season	講談社	5800日圓	AVG
	心緒不寧之預感 (暫稱)	講談社	價格未定	AVG
	NBA POWER DUNKERS 4	KONAMI	價格未定	SPT
	NHL BLADE OF STEEL	KONAMI	價格未定	ETC
	想見你......your smiles in my heart	KONAMI	價格未定	AVG
	GRINT GRITTER	KONAMI	價格未定	TAB
	JERSEY DEVIL 之大冒險	KONAMI	價格未定	ACT
	MELTY LANCER The 3rd Planet (暫稱)	KONAMI	價格未定	SLG
	新時代劇 ACTION 羅刹之劍	KONAMI	價格未定	ACT
	打麻雀!	KONAMI	價格未定	TAB
	Racing Lagon	SQUARE	價格未定	RPG
	CYBER ORG	SQUARE	價格未定	ACT
	SAGA FRONTIER 2	SQUARE	價格未定	RPG
	CAPA (暫稱)(POCKET STATION 專用)	SCE	價格未定	ETC
	往哪裡也在一起(POCKET STATION 專用)	SCE	價格未定	ETC
	POCKET DUNGEON(POCKET STATION 專用 CD-ROM)	SCE	2800日圓	RPG
	PINOCHIA 之造夢	TAKARA	5800日圓	SLG
	裝甲騎兵 VOTOMS LIGHTING SLASH「Perfect Solider BOX 3」	TAKARA	9800日圓	ACT
	裝甲騎兵 VOTOMS LIGHTING SLASH	TAKARA	5800日圓	ACT
	勇者王 GAOGAIGAR BLOCKADED NUMBER	TAKARA	6800日圓	SLG
	RESTAURANT DREAM	TEICHIKU	價格未定	SLG
	WORLD STADIUM 3	NAMCO	5800日圓	SPT
	LEADING JOCKEY' 99	HARVEST ONE	價格未定	SLG
	追逐時間之少女	BANDAI	5800日圓	AVG
	MACROSS VF-X2	BANDAI VISUAL	價格未定	STG
	ETERNAL CHAIN	VICTOR SOFT	價格未定	AVG
	太陽之預告	PROGRESS	價格未定	ETC
	BLACKJACK VS 松田純	PONY CANYON	價格未定	TAB
	CLUDCEPT-expansion-	MEDIA FACTORY	價格未定	SLG
	有限會社 地球防衛隊	MEDIA LINK	價格未定	SLG
	MR PROSPECTOR	RYSMICS	價格未定	ETC
	★IQ 博士	BANDAI	5800日圓	不詳
	★BASS RISE 連手掣版	BANDAI	9800日圓	SPT

玖玖年

99年夏	■PUZZLE DE BOWLING	日本 SYSTEM	價格未定	SPT
	■人鬼流	日本 SYSTEM	價格未定	ACT
	海底人的休息日 2 (暫稱)	ARTDING	價格未定	不詳
	瑪利亞 2~受胎告知之謎~	AXELA	價格未定	AVG
	LITTLE LOVERS	NTT 出版	6800日圓	AVG
	★JOJO 奇妙之冒險	CAPCOM	價格未定	FIG
	■L 之季節	TONKIN HOUSE	價格未定	AVG
	機動警察 THE GAME (暫名)	BANDAI VISUAL	價格未定	AVG
	CHANGE!! 真三一萬能俠 (暫稱)	BANDAI VISUAL	價格未定	SLG
	星界之紋章	BANDAI VISUAL	價格未定	RPG
	REMOTE CONTROL DANDY~戰鬥(株)ROBOT 警備隊 (暫稱)	HUMAN	價格未定	ACT
	★花火 2 STAR MINE	魔法	價格未定	ETC
99年秋	■聖神 沈沒的蒼之大地 (暫稱)	MAX FIVE	價格未定	SLG
99年	■羅賓萊特的冒險	GUST	價格未定	AVG
	■THE BISTRO	SYSCOM ENTERTAINMENT	價格未定	SLG
	ANIMETIC STORY GAME(1) CARD CAPTOR SAKURA	ARIKA	價格未定	AVG
	Knights of GENESIS	escot	價格未定	SRPG
	PIXY GARDEN	escot	價格未定	SLG
	黑眼睛之羅亞 ~Cielgris Fantasm~	GUST	5800日圓	RPG
	JUNGLE PATROL	CULTURE PUBLISHERS	價格未定	STG
	鬼眼城	講談社	5800日圓	AVG
	決定!英雄學園!!	CSC MEDIA	5800日圓	FIG
	H.A.E~BEELZEBUB~	GMF	5800日圓	RAC
	LOVE GAME'S plus (暫名)	Tears	價格未定	SPT
	爆彈小子 (暫名)	Tears	價格未定	ACT
	STAR IXIOM	NAMCO	價格未定	STG
	ACE COMBAT 3	NAMCO	價格未定	STG
	逮捕令	PLONEER LDC	價格未定	AVG
	DEAR FRIENDS	VISUAL ART	5800日圓	SLG
	PAMUTAUN	每日 COMMUNICATION	4800日圓	不詳
	戰船大和號	LOCKWELL INTERNATIONAL	3800日圓	STG

發售未定

發售日未定	RING RISE	ASCII	5800日圓	ACT
	魔導靈士 修安	ASCII	6800日圓	不詳
	WUN WUN DIARY (暫名)	KONAMI	價格未定	不詳
	厄慘 (暫稱)	IDEA FACTORY	價格未定	AVG
	TETRIS THE GRAND MASTERS (暫稱)	ARIKA	價格未定	PUZ
	聖少女艦隊 VIRGIN FLEET	KONAMI	5800日圓	SLG
	TURNING POINT (暫稱)	NAXAT	5800日圓	SLG
	X-PO	IDEA FACTORY	3800日圓	不詳
	慶祝格蘭披治	SYSCOM ENTERTAINMENT	價格未定	RAC
	MOTO KIDS	SYSCOM ENTERTAINMENT	價格未定	STG
	家 IN POCHI YATSUTEKITA (暫稱)	KONAMI	價格未定	不詳
	JUNGLE PATROL	CULTURE PUBLISHERS	價格未定	STG
	Zill O'll	KOEI	6800日圓	RPG
	邪篭 (暫名)	KONAMI	價格未定	ACT
	■HEART OF DARKNESS	SAMMY	5800日圓	AVG
	店 DE 店主	TECNO SOFT	價格未定	SLG
	小角色遊戲 銀河英雄傳說 ~GO GO CASINO	德間書店	4800日圓	TAB
	FARLAND SAGA 時之道標	TGL	價格未定	SLG
	★RAGNA CUBE LEGEND	SME	價格未定	RPG
	★CIRCUIT 之狼 II	MTO	價格未定	SPT
	★POCKET 單·POCKET 熟 (POCKET STATION 專用 CD-ROM)	SCE	價格未定	ETC
	★永世名人 III~GAME CREATOR 吉村信弘之頭腦~	KONAMI	價格未定	TAB
	★HARLEM BEAT (暫稱)	KONAMI	價格未定	ETC
	★Captain Blasto	SCE	5800日圓	不詳
	★ULTRA BASEBALL EX	CULTURE BRAIN	價格未定	SPT
	★飛龍之拳 COLLECTION	CULTURE BRAIN	價格未定	FIG

SATURN

玖玖年

25日	DEVICEREIGN	MEDIAWORKS	5800日圓	SLG
3月4日	D & D COLLECTION	CAPCOM	5800日圓	ACT
	D & D COLLECTION (連擴張 RAM)	CAPCOM	7800日圓	ACT
	FALCOM CLASSIC COLLECTION	日本 VICTOR	6500日圓	RPG
	悠久幻想曲 ensemble vol.2	MEDIAWORKS	3800日圓	AVG
	★仙劍奇俠傳	SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC	5800日圓	RPG
11日	THE HOUSE OF THE DEAD (SATURN COLLECTION)	SEGA	2800日圓	STG
	職業棒球 GREATEST NINE 98 (SATURN COLLECTION)	SEGA	4800日圓	SPT
	CHORO Q PARK (SATURN COLLECTION)	TAKARA	2800日圓	RAC
18日	由 KISS 開始……	KID	6800日圓	AVG
	由 KISS 開始…… (初回限定版)	KID	7800日圓	AVG
	SUCHIPA SECRET ALBUM (暫稱)	JALECO	4800日圓	TAB
3月	職業麻雀指南「兵」	CULTURE BRAIN	5800日圓	TAB
4月1日	■心跳回憶劇場系列 VOL.3 出發之詩 (SPECIAL BOX 版)	KONAMI	8800日圓	AVG

★：今期新增之遊戲

■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

8日	FRIENDS~青春的光輝~(擴張 RAM 帶專用)	NEC INTER CHANNEL	7200 日圓	AVG
4月	涼子之聊天室	DATAM POLYSTAR	5800 日圓	AVG
99年春	MILLENNIUM FIRE	BANDAI	5800 日圓	STG
99年	SONIC 3D	SEGA	3800 日圓	ACT

發售未定

發售日未定	彈珠機俱樂部	I.S.C	價格未定	ETC
	DERBY STALLION	ACSII	6800 日圓	SLG
	英雄降臨~THE SEVEN HEROES & CINDERELLA	OMEGA SOFT	價格未定	SLG
	WITH YOU~想見你~	NEC INTER CHANNEL	價格未定	AVG
	MONSTER MAKER 神聖匕首	NEC INTER CHANNEL	6800 日圓	SLG
	WORTH WARS	ELF	價格未定	RPG
	魂斗羅~戰爭之遺產~	KONAMI	價格未定	ATC
	REQUIEM	日本 ARTO MEDIA	價格未定	不詳
	SUPER 301 S.Q.(暫名)	日本物產	價格未定	SLG
	U.S. DRUG CHAMP (暫名)	日本物產	價格未定	RAC
	海鷗大作戰	VING	價格未定	SLG
	"BACKGUINER 甦醒的勇者們~完結編~「之後,邁向明天」"	VING	5800 日圓	SLG
	制服~HIGH SCHOOL COUNTDOWN~	AROMA	價格未定	SLG
	STARTING.ODYSSEY 1	RAY FORCE	價格未定	SLG
	STARTING.ODYSSEY 2 魔龍戰爭	RAY FORCE	價格未定	ACT
	STARTING.ODYSSEY 3 米尼利亞姆之聖戰	RAY FORCE	價格未定	RPG
	★STREET FIGHTER ZERO3	CAPCOM	價格未定	FIG

NINTENDO 64

二至四月

2月5日	牧場物語 2	PACK IN SOFT	6800 日圓	SLG
19日	超 SNOW BOARD KIDS	ATLUS	6800 日圓	SPT
3月5日	★PUZZLE BUBBLE 64	TAITO	4800 日圓	PUZ
11日	惡魔城 杜拉基拉默示錄	KONAMI	7800 日圓	ACT
18日	NHL BLADE OF STEEL	KONAMI	7800 日圓	SPT
19日	TOP GEAR OVERDRIVE	KEMCO	6980 日圓	RAC
25日	實況 POWERFUL 棒球 6	KONAMI	7800 日圓	SPT
中旬	WIPEOUT64	COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT	7980 日圓	RAC
下旬	SUPER BOWLING	ATHENA	6800 日圓	SPT
3月	超空間夜間職業棒球王 2	IMMAGINEER	6800 日圓	SPT
	人生 GAME64	TAKARA	6800 日圓	ETC
	64 大相撲 2	BOTTOM UP	價格未定	SPT
4月9日	求求你怪獸	BOTTOM UP	6980 日圓	SLG
28日	SHADOW GATE 64	NAMCO	價格未定	AVG
4月	PD UTRAMAN BATTLE COLLECTION	BANDAI	價格未定	ACT

玖玖年

99年春	■惡搞番薯太郎 PUZZLE	CULTURE BRAIN	價格未定	PUZ
	ORGE BATTLE 3 Person of lordly Caliber	QUEST	價格未定	SLG
	HIGH BRIDE HAVEN	KONAMI	價格未定	ARPG
	NBA IN THE ZONE 2	KONAMI	價格未定	SPT
	SILENT SUMMER STORIES	KONAMI	價格未定	SLG
	實況 GI STABLE	KONAMI	價格未定	SLG
	LAP LIMIT	SETA	價格未定	RAC
	爆 BOMBER MAN 2	HUDSON	價格未定	ACT
	新世紀福音戰士	BANDAI	價格未定	ACT
	TONIC TROUBLE	UBI SOFT	價格未定	ACT
99年夏	SD 飛龍之拳傳説 REAL VERSION	CULTURE BRAIN	價格未定	FIG
99年	MARIO GOLF 64(暫稱)	任天堂	價格未定	SPT
	64 WARS	HUDSON	6800 日圓	SLG
	FLY SIMULATOR(暫稱)	VIDEO SYSTEM	價格未定	SLG

發售未定

未定	職業指南麻雀[兵]	CULTURE BRAIN	價格未定	TAB
	EXTREME G2	ACCLAIM JAPAN	價格未定	RAC
	DUAL LORD 2	ACCLAIM JAPAN	價格未定	STG
	EL TILL (暫名)	IMAGINEER	價格未定	RPG
	ZOOL 魔獸使傳説	IMAGINEER	價格未定	RPG
	ULTRA BASE BALL 64 實名版 (暫名)	CULTURE BRAIN	價格未定	SPT
	走吧 我的馬	CULTURE BRAIN	價格未定	RAC
	WIN BACK	KOEI	7800 日圓	ACT
	Cu-On-Pa	T&E SOFT	價格未定	PUZ
	MOTHER 3 奇怪生物之森 (64DD 專用)	任天堂	價格未定	RPG
	超級 DONKEY KONG (暫名；64DD 專用)	任天堂	價格未定	ACT
	卡比的 AIR RIDE (暫名)	任天堂	價格未定	ACT
	CABBAGE (暫名)	任天堂	價格未定	不詳
	哥爾夫球 (暫名)	任天堂	價格未定	SPT
	CONKA'S QUEST(暫稱)	任天堂	價格未定	不詳
	SIMCITY 64 (暫名；64DD 專用)	任天堂	價格未定	SLG
	超級瑪利奧 64-2 (暫名；64DD 專用)	任天堂	價格未定	RPG
	超級瑪利奧 RPG 2 (暫名；64DD 專用)	任天堂	價格未定	RPG
	STAR WARS 出擊! 洛克中隊 (暫稱)	任天堂	價格未定	ACT
	煞爾達傳説 DD (暫名；64DD 專用)	任天堂	價格未定	ARPG
	火焰之紋章 64	任天堂	價格未定	SLG
	POCKETMON SNAP(64DD 專用)	任天堂	價格未定	ACT
	MARIO ARTIST TALENT MAKER (64DD 專用)	任天堂	價格未定	ETC
	MARIO ARTIST PICTURE MAKER (64DD 專用)	任天堂	價格未定	ETC
	MARIO ARTIST POLYGON MAKER (64DD 專用)	任天堂	價格未定	ETC
	ROBOT PON COT	HUDSON	價格未定	RPG
	金田一少年之事件簿 (暫名)	HUDSON	價格未定	AVG
	RAYMAN 2 (暫稱)	UBI SOFT	價格未定	ACT

DREAMCAST

二至十二月

2月25日	POWER STONE	CAPCOM	5800 日圓	ACT
	POP'N MUSIC	KONAMI	4800 日圓	ETC
3月4日	麻雀大會 2 Special	KOEI	6800 日圓	TAB
	PUYO PUYO	COMPILE	5800 日圓	PUZ
	AERO DANCING Freaturing Blue Impulse	CSK	5800 日圓	SLG
	SIDEKICK FORCE 2012	TAITO	5800 日圓	STG
11日	MONACO GRAND PRIX Racing Simulation 2	UBI SOFT	5800 日圓	RAC
	REAL SOUND 風之 LIGRET	WARP	4800 日圓	AVG
18日	DIGITAL 競馬新聞 MY TRACK MAN	SHOW WAY SYSTEM	6800 日圓	ETC
	往北去 White Illumination	HUDSON	5800 日圓	AVG
25日	MAVEL VS CAPCOM CRASH OF SUPER HERO	CAPCOM	5800 日圓	FIG
	★三國誌 VI	KOEI	9800 日圓	SLG
	★信長之野望 將星錄 with POWER UP KID	KOEI	9800 日圓	SLG
	BLUE STINGER	SEGA	5800 日圓	ACT
	★SUPERSPEED RACING	SEGA	5800 日圓	RAC
	★THE HOUSE OF THE DEAD 2	SEGA	5800 日圓	STG
	★THE HOUSE OF THE DEAD 2 (連 DREAMCAST GUN 版)	SEGA	7800 日圓	STG
4月1日	BUGGY HEAT	CSK	5800 日圓	RAC
上旬	■Web Mystery	PANASONIC WONDERTAINMENT	5800 日圓	AVG
4月	ELEMENTAL GMMIC GEAR	HUDSON	價格未定	ARPG
6月10日	CLIMAX LANDERS	SEGA	5800 日圓	RPG
6月	★日本職業麻雀聯盟公認 徹萬 (暫稱)	NAXAT	價格未定	TAB
8月	新格鬥術 飛龍之拳列傳	CULTURE BRAIN	5800 日圓	FIG
	ENTERTAINMENT GOLF	BOTTOM UP	價格未定	SPT
	大相撲 (暫稱)	BOTTOM UP	價格未定	SPT
12月	★SUNRISE 英雄譚 (暫稱)	SUNRISE INTERACTIVE	價格未定	未定

玖玖年

99年春	FRAME GRIDE	FROM SOFTWARE	價格未定	STG
	Speed Busters	UBI SOFT	價格未定	RAC
99年夏	★七個之秘館 戰慄之微笑	KOEI	6800 日圓	AVG
	★集合!團團轉溫泉	SEGA	價格未定	不詳
99年冬	虹色天使	JAPAN CORPORATION	價格未定	SLG
	DINAMITE ROBOT 2000 (暫稱)	童	價格未定	ACT
	紫炎龍 2	童	價格未定	STG
99年	■MARIONETTE HANDLER	MICRONET	價格未定	不詳
	魔劍 X	ATLUS	價格未定	AVG
	COOL BOARDERS (暫稱)	WAVE SYSTEM	價格未定	SPT
	J-LEAGUE 創造職業球會	SEGA	價格未定	SLG
	秋葉原 電腦組	SEGA	價格未定	未定
	GEIST FORCE	SEGA	5800 日圓	STG
	GIANT GRAM~全日本摔角 2 IN 日本武道館~	SEGA	5800 日圓	SPT
	合家歡高爾夫球	SEGA	5800 日圓	SPT
	創造職業棒球隊	SEGA	價格未定	SLG
	電腦戰機 VIRTUAL ON ORATORIO TANGRAM	SEGA	價格未定	ASTG
	Brave Knight	PANTHER SOFTWARE	價格未定	不詳
	Rayman 2(暫稱)	UBI SOFT	價格未定	ACT
	D 之食桌 2	WARP	5800 日圓	AVG

發售未定

發售日未定	■SD 飛龍之拳傳説 DX	CULTURE BRAIN	價格未定	FIG
	MERCURIUS PRETTY	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	MONSTER BREED	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	RING	角川書店	價格未定	AVG
	BIOHAZARD-CODE: Veronica	CAPCOM	價格未定	ACT
	GRANDIA 2	GAME ARTS	價格未定	RPG
	鄭問之三國誌	GAME ARTS	價格未定	SLG
	FLIGHT SHOOTING(暫名)	KONAMI	價格未定	STG
	CRACK 2 (暫稱)	ZIKU	價格未定	SLG
	CARRIER(暫名)	JALECO	價格未定	AVG
	WARRZ (暫稱)	SHOW WAY SYSTEM	價格未定	RPG
	機動戰士高達 (暫稱)	BANDAI	價格未定	不詳
	F-1(暫名)	VIDEO SYSTEM	價格未定	RAC
	春風戰隊 V FORCE2 (暫稱)	BINGKIDS	價格未定	SLG
	THE KING OF FIGHTERS'98 (暫稱)	SNK	價格未定	FIG
	GetBass	SEGA	價格未定	SLG
	SHIENMU~沙木~	SEGA	價格未定	RPG
	Littledream	PANTHER SOFTWARE	價格未定	AVG
	蒼剛之騎兵 SPACE GRIFFON	PANTHER SOFTWARE	價格未定	STG
	SEA MAN	VIVARIUM	價格未定	SLG
	★STREET FIGHTER ZERO 3	CAPCOM	價格未定	FIG

NEO-GEO

玖玖年

2月25日	幕末浪漫第二幕 月華之劍士 (CD-ROM 版)	SNK	6800 日圓	FIG

NEO-GEO POCKET

玖玖年

3月19日	THE 職業棒球 (暫稱)	ADK	價格未定	SPT
	將棋之達人 Colour Ver.	ADK	價格未定	TAB
	通訊四人打 到處也是麻雀	SNK	3500 日圓	TAB
	KING OF FIGHTERS R-2	SNK	4800 日圓	FIG
	PUZZLE BUBBLE MINI(暫稱)	SNK	價格未定	PUZ
	BASE BALL STARS Colour Ver.(暫稱)	SNK	價格未定	SPT
	DIVE ALERT (無線對應)	SAKUROSU	價格未定	SLG
	NEO · 21(暫稱)	DAINA	價格未定	TAB
	NEO · DERBY CHAMP(暫稱)	DAINA	價格未定	SLG
	NEO · DRAGONS WORLD(暫稱)	DAINA	價格未定	TAB
	NEO · BACCARA(暫稱)	DAINA	價格未定	TAB
	NEO · MYSTERY BONUS(暫稱)	DAINA	價格未定	TAB
	NEO CHERRY MASTER Colour Ver. (暫稱)	DAINA	價格未定	ETC
	連結 PUZZLE! 2	夢工房	價格未定	PUZ
	POCKET TENNIS 2 (暫稱)	夢工房	價格未定	SPT
4月	■THE MAJOR LEAGUE (暫稱)	ADK	價格未定	SPT
	侍魂 2	SNK	價格未定	FIG
	METAL SLUG FIRST MISSION (暫稱)	SNK	價格未定	AVG
	餓狼傳説 FIRST CONTACT	SNK	價格未定	STG
	BIOMOTOR UNITRON(暫稱)	SNK	價格未定	FIG
5月	CRUSH ROLLA POCKET	ADK	價格未定	不詳
	NEO GEO CUP '98	SNK	價格未定	SPT
	BIG TOURNAMENT GOLF (暫稱)	SNK	價格未定	SPT
	PUYO PUYO (暫稱)	SNK	價格未定	PUZ
6月	上海 (暫稱)	SNK	價格未定	TAB
7月	COOL BROADERS POCKET (暫稱) DC 對應	WAVE SYSTEM	價格未定	SPT
	THE 高校棒球	ADK	價格未定	SPT
	POCKET FISHING (暫稱)	ADK	價格未定	SPT
	MAGICAL DROP POCKET (暫稱)	DATA EAST	價格未定	PUZ
8月	HYPER GALS 麻雀	ADK	價格未定	TAB
	畢業相 (暫稱)	ADK	價格未定	AVG
	幕末浪漫 月華之劍士(暫稱)	SNK	價格未定	FIG
9月	DEGITAL PRIMATE (暫稱)	SNK	價格未定	不詳

發售未定

發售日未定	NBA HANGTIME (暫稱)	ATARI	價格未定	SPT
	NFL BLITZ (暫稱)	ATARI	價格未定	不詳
	MORTAL KOMBAT (暫稱)	ATARI	價格未定	FIG
	BATTLE ROYAL (無線對應)	ADK	價格未定	不詳
	瓜小姐的成長日記 2	ADK	價格未定	不詳
	WORLD HEROES POCKET	ADK	價格未定	FIG
	對戰 BILLIARD · BREAK SHOT	ADK	價格未定	SPT
	ROCKMAN POCKET (暫稱)	CAPCOM	價格未定	ACT

WONDER SWAN

玖玖年

3月4日	電車 GO!	TAITO	3800 日圓	SLG
	新日本職業摔角 鬥魂烈傳	TOMMY	3980 日圓	SPT
	GUN PEY	COTO	2980 日圓	PUZ
	陸行鳥不思議迷宮 for Wonder Swan	BANDAI	3800 日圓	RPG
	WONDER STADIUM	NAMCO	3600 日圓	SPT
11日	■信長之野望 for Wonder Swan	KOEI	4200 日圓	SLG
3月中旬	麻雀登龍門	SAMMY	3800 日圓	TAB
	PUYO PUYO 通 (暫稱)	BANDAI	3600 日圓	PUZ
3月下旬	SD 高達 EMOTIONAL JAM	BANDAI	3800 日圓	SLG
	DIGITAL MONSTER Ver.Wonder Swan	BANDAI	3800 日圓	SLG
4月1日	■三國志 for Wonder Swan	KOEI	4200 日圓	SLG
	上海 Pocket	SUNSOFT	3800 日圓	PUZ
15日	元祖忍者查查丸	JALECO	3800 日圓	ACT
上旬	去釣魚!	COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT	3800 日圓	SPT
	★語樂王 TANG!	TEAM P WONDER	3800 日圓	不詳
中旬	NICE SHOT	SAMMY	3800 日圓	SPT
	子育 QUIZ MY ANGEL	NAMCO	3800 日圓	ETC
4月	Beat Mania for Wonder Swan (暫稱)	KONAMI	價格未定	ETC
5月13日	■SPACE INVADER	SUNSOFT	3800 日圓	STG
5月	★MEDALOT · PERFECT EDITION (KABUTO VERSION)	IMAGINEER	3980 日圓	RPG
	★MEDALOT · PERFECT EDITION (TAWAGATA VERSION)	IMAGINEER	3980 日圓	RPG
	■風之古驪靈亞 (暫稱)	BANDAI	價格未定	ACT
6月	VAIZ BLADE (暫稱)	BANDAI	價格未定	RPG
7月	★日本職業麻雀聯盟公認 徹萬	NAXAT	價格未定	TAB
99年春	PUZZLE BUBBLE	SUNSOFT	價格未定	PUZ
	CHAOS GEAR (暫稱)	BANDAI	價格未定	SLG
	POCKET FIGHTER (暫稱)	BANDAI	價格未定	RAC
	LAST STAND (暫稱)	BANDAI	價格未定	SLG
	超級機械人大戰 COMPACT	BANPRESTO	4500 日圓	SLG
99年夏	FLASH~數字之鐵人~(暫稱)	光文社	價格未定	SLG
	菊池秀行之 CARD BATTLE (暫稱)	光文社	價格未定	TAB
	SIDE POCKET (暫稱)	DATA EAST	價格未定	SPT
	NEON GENESIS EVANGELION 使徙新生 (暫稱)	BANDAI	價格未定	SRPG
	鐵拳 (暫稱)	NAMCO	價格未定	FIG
99年	■RADAR GAME (暫稱)	SAMMY	價格未定	TAB

發售未定

發售日未定	東京魔人學園符咒封錄 (暫稱)	ASMIK EARTH ENTERTAINMENT	價格未定	SLG
	CLOCK TOWER (暫稱)	HUMAN	價格未定	AVG
	DECOTRA (暫稱)	HUMAN	價格未定	RAC
	職業摔角 (暫稱)	HUMAN	價格未定	SPT
	WAVE RAID (暫稱)	BANDAI	價格未定	不詳
	FAMISTAR (暫稱)	NAMCO	價格未定	SPT

COMING 嗡

續篇製作決定！《Sentimental Graffiti～My Only Love～》



以各具魅力的角色作招徠的戀愛SLIMULATION遊戲《Sentimental Graffiti》，在早前終於宣布制作續篇《Sentimental Graffiti～My Only Love～》，雖然遊戲截至現在對應機種和各項系統仍未明朗，但是已確認遊戲會是SEGASATURN版本的續篇，而且故事設定更會承接前作ENDING的一年後展開，待期下一輪的發表！遊戲開發度為10％，人物設定依然是甲斐智久，由NEC INTERCANNEL製作，發售日及價格均未定。

「超」大型美少女AVG發表！！

曾為《Princess Quest》等多個遊戲擔任人物設計的(SUGIYAMA) GENSHO，繼早年麻雀遊戲系列《Idol麻雀Final Romance》之後，最近再次與VIDEO SYSTEM合作，製作「超」大型美少女戀愛AVG《Wish…》(暫稱)。遊戲是以中學時代為背景，其中注重表現角色之間的反應和動態，令人真實體驗初戀的感覺，暫未公布對應機種、發售日及價格均未定。



◆初發表的五名登場角色

注目作發表！《UNDER COVER～AD 2025 Kei～》

曾於多本日本遊戲雜誌中故弄玄虛的Dreamcast新作《UNDER COVER～AD 2025 Kei～》，其遊戲內容亦隨着2月1日的製作發表會公開而進一步明朗。遊戲是個3D動作冒險遊戲，故事舞台是近未來的東京，通過動作、戰鬥，以及解謎三個部份構成，內容可謂相當豐富，由Pulse Interactive製作，雙GD作品，預定夏季推出。



人氣漫畫《生靈王シーバス》決定遊戲化！



在日本大受歡迎的漫畫作品《生靈王シーバス》，現在決定遊戲化，並取名《シーバス1-2-3 DESTINY！能夠改變命運者！》於PlayStation上登場！遊戲詳細內容未公布，只知類型為RPG，由JALECO製作，4月15日推出，預價5800日圓。

coming next year up up up

聖機魔：你好嗎？～史老寶～鵝系一九C～

方象：汝欲死乎？新年之間，話說如此將核露出(按：即核突)……汝之福袋有何新物事？

聖機魔：好，做嘢。最近神奇天鵝(Wonder Swan)又有節拍狂迷(beatmania)同風之古洛羅亞(風のクロノア)嘅了事(News)喎。

方象：……不東不西，遲早歸西……

聖機魔：主持此話何解？

方象：善哉善哉，施主節哀。必咩泥牙(beatmania)將於搵打士旺(Wonder Swan)推出，實街知巷聞之事。此「驚」(game)，十首名曲來自披士地信版(Playstation)與第三混音版(3rd mix)，更有專用攤地寶(Turntable，即轉盤)預定4月同時發售，實是佳音也。

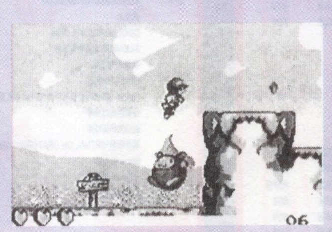
聖機魔：聽君一席話，勝玩十年機(此時聖機魔真係想死)，就此拜別……

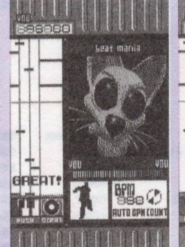
方象：且慢！余姓方者從不打假球！風之古洛羅亞同是披士地信名作之一，豈能不提？

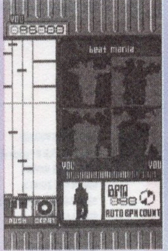
聖機魔：此「驚」仍忠實移植之品，更加上新解謎成份及新關卡，預定5月發售，不容有失也……

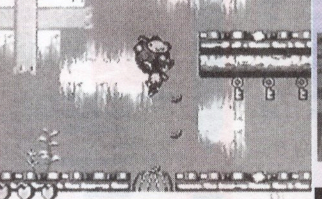
方象：愚子可教也，善哉善哉……

編按：你兩個死嘢！想睇死讀者咩？

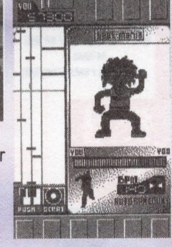












■風のクロノア(暫稱)

■beatmania For Wonder Swan(暫稱)

《仙劍奇俠傳》



鬼佬：「台灣電腦遊戲名作向家用機世界踏出第一步」

老外：日本家庭機用者進入電腦RPG空間「夏芝孖lu」(日文：開始)

鬼佬：胃，毛堅一排，油力助嗃(喂！無見一排，又叻咗喎)

老外：都唔知你講緊乜……係咪食得飯喇？

鬼佬：哼！《仙劍奇俠傳》呀！

老外：哦～～台灣菜……

鬼佬：……等咗咁耐佢終於都喺SS度推出啦！暫定3月4日推出。

老外：等咁耐，啲餸咪攤到凍晒？

鬼佬：食得啦～～開口丫～～鐵甲飛拳～！！

※以上畫面仍屬開發中版

本

下回放映

NEW GAMES OF 2/11~2/18

PlayStation

2月11日



吉本麻雀俱樂部
彩京 5800日圓 TAB



FINAL FANTASY VIII
SQUARE 7800日圓 RPG



小基洛的PRINT CLUB大作戰
TOMY 5800日圓 ETC



Parlor! PRO6 彈珠實機SIMULATION
日本TELNET 5200日圓 SLG



小貓小狗WONDERFUL 2
BANPRESTO 5800日圓 SLG



Pi與Mail
HUDSON 2800日圓 ETC

2月18日

Now Printing

MAVI BABY STORY
POLOS 4800日圓 SLG

N64

2月5日



牧場物語 2
PACK IN SOFT 6800日圓 SLG

編者話

有新年願望的怪傑：

在這個時候，每年最熱鬥的節日之一「農歷新年」快將到來了，筆者當然開心啦！因為筆者可以到很多朋友的家裏逗利是。但筆者經常在想，為何這幾年的新年，卻沒有小孩時玩得那麼開心？可能是自己的年紀開始大了，思想又開始成熟了，而沒有了小時那麼天真。筆者希望下年的農歷新年過得比小時候還要豐盛。

積奇的編者話

回想第一天來到公司，隨住一位 Hyper 大善人來到現在的工作崗位，等待著命運之神的來臨，一個自稱小健健的傢伙向我迎面走來，對住初進來的積奇竟不厭其煩的加以指導，由 Cap 圖以至稿件的編排，無不是他私人醒的。直至後來一起打《Virtual On》，現在的一起趕尾班火車，想不到這麼快便一年了，知道他已令覓出路，雖然有點捨不得，但是能夠培育出一個如此優良的下屬，亦可説是去得安樂了。

P.S. 陽光式餞行的確不俗，不要妄想會有一頓更勁的，呵呵……。

再 P.S. 黑龍，有口難言的感覺是怎樣的？

似曾相識・非洲

不知道會不會失而復得，失去了的可不可將近似的東西取而代之。到頭來我覺得失去的永遠是最好，不過在覆水難收的情況下，應該放下堅持嗎？

這淡淡的芳香，有着似曾相識的感覺…

古拉拉 _B 虎年最後之發 UP 風

——如果大家想一班大（20 人以上）一齊喺商場入面載歌載舞，散下心識下朋友仔，請即加入「HKDDR」團（好似又叫做疾風跳舞組……好「娘」耶）。地址是 http://i.am/ddrclub（TO 大海：我都算唔話得喇掛？）

——今期一日之內幫咗兩個同事(突然覺得自己偉大咗，嘩！好驚)，自願的做自然是開心的做，希望佢哋都開心就好囉！

——世界真細小之：「以前師姐係我日文班嘅平輩而佢個同輩係我而家嘅後輩」&「以前兩度嘅同事係而家同事嘅多年朋友又係我而家（事業上）嘅伙伴」+「以前半年同學而家已經係一年同事」和「一個星期嘅網友原來喺隔離大廈開咗工成個幾月」■呢個世界真係好鬼細呀！所以今日留一線，他朝好相見（或者你唔想見，但係都迫住你見）

——希望來年契妹數目增至 60 個（當然越多越好）

——積奇、Glen 同 Kotaro，記得去到日本唔好比非洲恃「靚」（音：Lang，唔係靚）行兇呀！

——放心，兔年仲有大把風吹。（呢下係吹水，今日唔知聽日事，話唔定一陣就係世界末……）

趕稿趕到冇假放的 MS 話——

◆嘩！很忙呀！很忙呀！新年這個傢伙又來，可惡！唉…為何《F.FVIII》偏偏在這段時間出現…真可惡！

◆筆者除了要做《F.FVIII》的攻略外，還有新的工作要做，唉…神啊！請給我多一點時間。

◆終於受不了到這麼巨大的誘惑，結果以$1???的價錢買下 Dreamcast，真的很感激。從此家中又多一位小寵物了（^-^;），不過 Dreamcast 的遊戲實在太少，筆者玩的只有《SONIC》、《RALLY 2》和《V.F 3》。這樣都好，反正家中沒有這麼多空間放置。（←真想要多點空間…）

◆近來不知為甚麼很有興致看漫畫，在上星期四亦看完《不思議遊戲》後發覺故事的第二部真是比第一部遜色。筆者由於在過去數年前沒有看漫畫（←到日本留學的關係），令到現在要追回數年前的漫畫，可辛苦呢！以現時來看《封神演義》和《天魔惡使》會比較合筆者的心水，不知讀者們有沒有同感呢？

◆最後希望大家喜歡《F.FVIII》的攻略，以及祝大家新年快樂！

P.S 小健健，以後不要像座我隔鄰時那麼……不要忘記我們。

福田君的編者話——

聽歌■「AH，從夢境醒覺過來，始發現喜歡這裏的你；AH，從夢境醒覺過來，從今以後都很喜歡你」

經濟■二月是破產的蜜月佳期，MC、GLAY、ELT、好多好多。

疑難■迷惑…困惑…不知如何是好…教教我好嗎…

觀點■若問我去年的無敵金曲，一定是陳奕迅的《超人的主題曲》，勁正。

願望■筆者謹祝大家有一個愉快的農曆新年！

P.S.小健健，還記得 Zero 1 和七水晶嗎？請別忘記我哋。

P.P.S.雖然世界原是不公平，但若如此不公平的話我亦再沒有甚麼意見了。

P. P.P.S出乎意料的驚喜！但是好像怪錯了…不大好吧…

趕住起貨的黑龍衝衝話

嗱！好多嘢做啊！因為要盡快完成所有稿件，才可以安安樂樂的在新年之前到新加坡「散散心」和「探探親」，不過，黑龍真是有很多年沒有離開過香港了，為了趕稿，今期講住咁多先，新年之後見。

在這裏祝大家有一個開開心心的農曆新年假期！HAPPY LUNAR NEW YEAR！！

AGENT X'S FILE

EPISODE NO.:8-X02

如何沒有任何error出現的話，相信各位讀者在閱讀這篇編者話時，筆者已經於萬里之外……

「經一事，長一智」，筆者又學懂了一些待人處世的原則。

筆者時常希望身方邊的朋友能夠開開心心的面對每一天，不過如果因為自己的失言而令人產生煩惱，似乎任何的藉口也沒法掩蓋內心的責備。

以「理性」討論「感性」問題，是旁觀者的專利；但對於當事人來説，總無法避免以感性來面對結果。畢竟我們都是有感情的「人」！！

天草四郎 時貞平淡的生活

農曆新年又到了，記得每年都是平平無奇的渡過，不知是現時人對節日的改觀，還是自己的心態轉變了…？！

今年並不能在假日中到日本一遊，的確有一點兒可惜，不過余正打算在家中奪命狂玩《FF8》，又或者約好友來家中玩《K.O.F.'98》及《月華II》大戰三日三夜，的確是一個很好的節目！是吧……？！

心情不能平復，真是麻煩…，可能是許多東西也是有口難言吧？！

不説了，否則在下會出現更多「？」或「！」，就此收筆。

FROM：AMAKUSASHIRO TOKISADA

新年前・J.J話：

◆如無意外，在下今天已經上了機、正在前往日本的途中，不過這次卻是在完全準備不足的狀態下前去……或許應該算是在失去預算的狀態下前去吧，然而家人已訂了機票，難道要眼白白花掉萬多元機票費用？

◆好不容易將最強的對手暫時追退。到底自己付上了多少代價？沒有仔細想過，亦不打算仔細去想，總之，不論是這一次或是以後再遇上相同情況，要付任何代價也是值得的——這就是自己的做法。

◆雖然現在才説已經太遲，但想在此忠告各位要交稅但仍未交的人仕最好盡快，皆因在下今年遲交10日，已經被罰多付5%，更被稅局發信要求公司截糧……

不是歪理・KOTARO

很多人認為不是自己的朋友，就是自己的敵人！但是不是自己的敵人，又是否是自己的朋友呢？

拙者記得我們曾經是認識，不過現在卻很陌生；

拙者曾經以為自己好了解，但是如今面目全非！

武功不是用來掛於嘴邊，既然挑戰別人的領域，就要勇於面對事實，誰勝誰負又何必要互相比較呢？凡事要對自己有要求，假若不求甚解，亂衝亂撞，希望可以學到他人辛苦經營回來的成果，那麼不幹也罷！

小健健編者話

其之一：出擊！！月華長征團！！

這陣子 GPM 有四個不識好歹説甚麼要在新春期間弄過「月華長征團」，誓要把那班在扶桑國的劍客逐一打倒。（若以超奧義 K.O.的話還有分屍一客）而我就冒生命危險，深入虎穴兼扮豬吃老虎地找了這份「月華長征團超究極秘 FOR YOUR EYE ONLY 團員擋案」。為了廣大的讀者，我現在就要將這團員擋案公開了。不過，希望今次真是「月華長征團」，而不是「月華炮灰團」吧 ~~

隊長

姓名：南瓜太郎

嗜好：當小健健在斬殺AGENT X時，就會前來用渾身解數連續 3 ROUND 地把小健健打死。口頭蟬：「人督你又學我督。唉，只不過係形似神不似 ~~」及「你咁樣就想升華呀？喺度亂兜，不如去玩《EX》啦你 ~~！！」

隊員甲

姓名：A GENT X 嗜好：以「理性」討論「感性」問題 口頭蟬：「嘩，佢好犀利呀。我想出乜招，佢好似已經全部估到哂咁 ~~ 真係理性咯。」

隊員乙

姓名：積奇

嗜好：在遊戲機中心找尋勁人來挑戰、不停地説話及四處執雞口頭蟬：「非洲，你冇用囉，《月華》又唔夠我打，《98》又越玩越水皮 ~」

隊員丙

姓名：非洲嗜好：「人誅完成」(積奇説是「人渣完成」……) 及練「重拳前A大蛇薙」。（他説若對手不動成功率會有 RANDOM 那麼多）口頭蟬：「積奇，你又想過嚟執雞？！！」

其之二：香屁

昨天行過「城市超級」，在門口那位小姐給了張紙給我，上面寫住甚麼「CALIVN KLEIN」、又甚麼「FOR MEN」的。嗅下去，香香的，原來是給人「試味」的香水紙。不過我嗅得兩嗅，想把它丟掉之際，回想起前幾天，那個非洲又是這樣取了人家的香水紙後，露出一副傻笑，邊説「好香 ~~ 好香 ~~ 好香啊 ~~」，邊把香水紙摺在錢包裏，好像很珍貴似的。於是乎我又有樣學樣，把香水紙放在錢包中。由於我是把錢包放在後褲袋的，所以我想我現在放的屁，也會是香的屁 ~~。説起來，非洲這個泡死妞的傢伙，有時真是帥得令我非常妒忌 ~~。

P.S：想不到來到最尾一期，自己還是寫些無謂的東西，我想我這傢伙還是改不了的囉。WELL，以後《遊戲誌》就全靠你們啦！！努力呀 ~~~~！！！

米奇——踎喺香港逗利是

◆話咁快就到農曆年，米奇一如過去兩年，都只能夠踎喺香港過年。都好嘅，屋企七國咁亂，都要執拾下，而且難得有個長假期，可以好好學習自己想學好耐嘅嘢。

◆編輯部班同事就唔同囉，哩個新年簡直多姿多采，KOTARO同非洲等人拉大隊去日本玩，JJ TEAM同小健健TEAM都二人世界去日本，加上iTV嘅同事都去日本睇 AOU SHOW（佢哋去做嘢），如果你都係哩個新年去日本，話唔定會遇到佢哋㗎。

◆過埋個新年小健健就會轉職太陽報，雖然好可惜，但係人各有志，可以學另一方面嘅嘢都係件好事。在此祝小健健前程萬里。不過大家都唔駛傷心，因為小健健仍然會喺遊戲誌撰寫專欄，講下佢嘅所見所聞，大家留意下期啦。

◆最後都要講番句：恭喜發財，利是逗來。

山寺良牙……從死者中復活？！

自分に誕生日、御目出度…

雖然有些專欄是一個暢所欲言的地方，而香港以至世界很多地方均有言論自由，不過本人始終認為言論自由並不是等於想説甚麼就説甚麼。各位在寫出這些言論時，請三思而後行。

發囉嗦的一段

嫌い……農曆新年……超極大嫌い……□……超大嫌い……《槍槍發》……絕對嫌！





全球最賣座RPG遊戲最新作

SQUALL LEONHART LAGUNA LOIRE RINOA HEARTILLY

FINAL FANTASY VIII

ファイナルファンタジーVIII

2月11日全港遊戲店深情上市 公式攻略本同時發售

夢幻之詩無休止
戰士之路無終站



PlayStation RPG遊戲
FINAL FANTASY VIII
4CD套裝 附中英文說明書

$482



SQUARE授權香港唯一中文攻略本
FINAL FANTASY VIII攻略指南
《遊戲誌》編輯製作

$40

與遊戲同步發售

Executive Producer : HIRONOBU SAKAGUCHI Producer : SHINJI HASHIMOTO Director : YOSHINORI KITASE
Battle dpt. Director : HIROYUKI ITO Character Design : TETSUYA NOMURA Image Illustration : YOSHITAKA AMANO Art Director : YUSUKE NAORA Character Model Director : TOMOHIRO KAYANO
Event Programmer : SHUN MORIYA Music Composer : NOBUO UEMATSU Main Programmer : KEN NARITA CG Director : MOTONORI SAKAKIBARA Scenario : KAZUSHIGE NOJIMA Event Director : HIROKI CHIBA
Battle Camera Designer : TAKAYOSHI NAKAZATO CG Character Designer : HIROSHI KUWABARA Realtime Model Director : AKIRA FUJII CG After Effect : HIROSHI MATSUYAMA Graphic Artist : KENZO KANAZAKI
Magic Effect Director : SHINTARO TAKAI Map Director : TAKESHI ENDO World Map Director : IKUYA DOBASHI Sound Engineer : EIJI NAKAMURA Sound Programmer : MINORU AKAO
Battle dpt. Programmer : HIROSHI HARATA KENTARO YASUI Motion Director : TATSUYA KANDO
Starring : ZELL DINCHT CID KRAMER QUISTIS TREPE SELPHIE TLIMITT IRVINE KINNEAS SEIFER ALMASY EDEA the WITCH



SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

Sony Computer Entertainment Hong Kong Ltd.